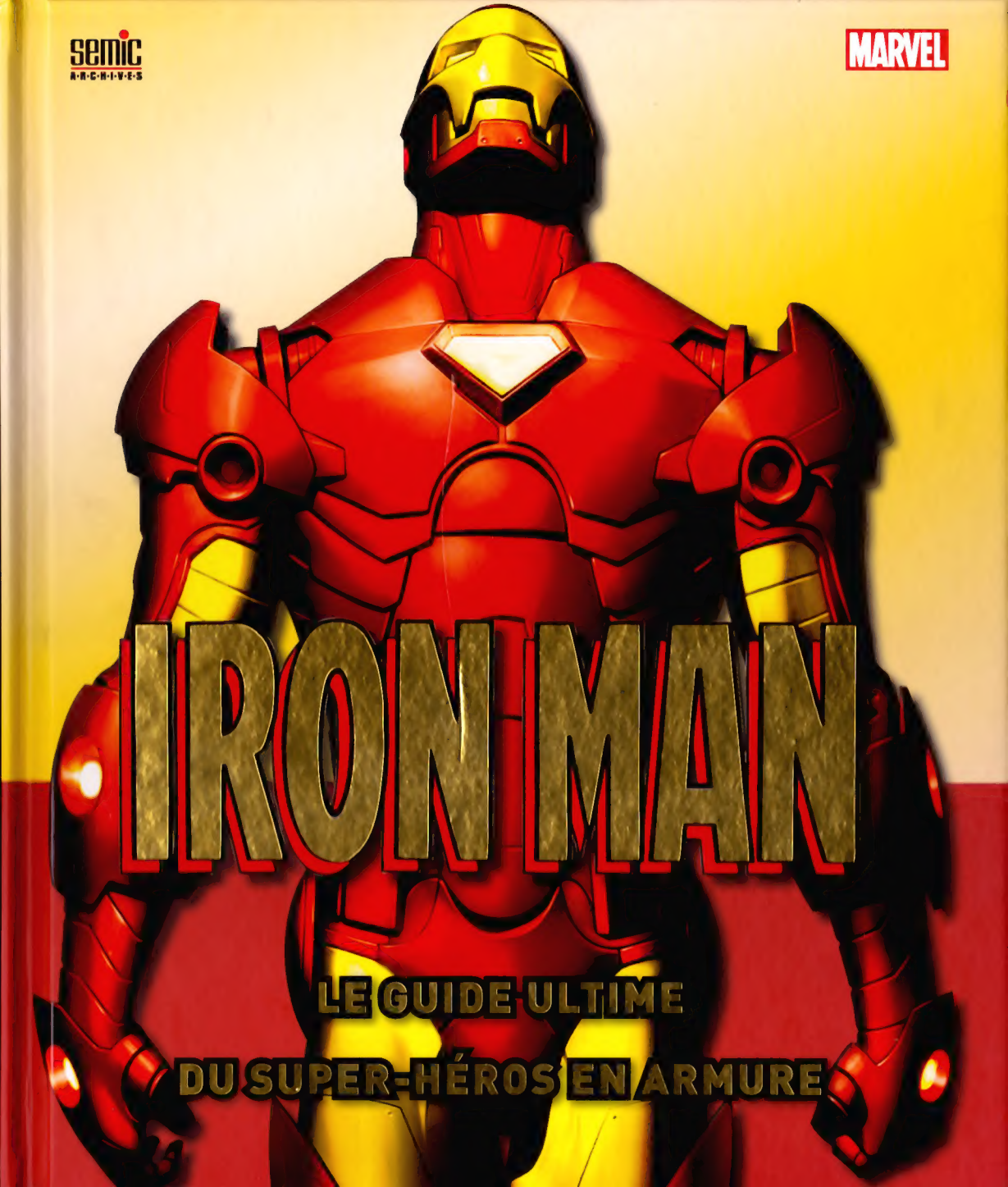
semic
ARCHIVES

MARVEL



IRON MAN

LE GUIDE ULTIME DU SUPER-HÉROS EN ARMURE

BRRAP!

semic
ARCHIVES

Un livre de Dorling Kindersley
www.dk.com

Semic
GROUPE TOURNON
45 rue Broca, Paris Ve

Dans la même collection :

Batman, l'encyclopédie du Justicier de Gotham
Spider-Man, l'encyclopédie de l'Araignée
Superman, l'encyclopédie de l'Homme d'acier
JLA, l'encyclopédie de la Ligue de Justice
X-Men, l'encyclopédie des Mutants
Hulk, l'encyclopédie du Titan vert
Wonder Woman, l'encyclopédie de la Princesse amazone
Looney Tunes, l'encyclopédie
Scooby-doo !, l'encyclopédie
Avengers, l'encyclopédie
Catwoman, l'encyclopédie de la féline fatale
Fantastic Four, l'encyclopédie
Batman Begins, le guide du film
Superman Returns, le guide du film
L'encyclopédie DC Comics
L'encyclopédie Marvel
Spider-Man, le guide complet de la trilogie
Conan, l'encyclopédie
Vertigo, l'encyclopédie
Wolverine, l'univers de l'arme vivante
Iron Man, le guide ultime du super-héros en armure
Les Chroniques de Marvel
Les Chroniques de DC Comics
DC Comics, le guide complet des personnages
Avengers, le guide ultime
Spider-Man, tout l'univers de l'Homme-Araignée
Avengers, le guide complet des personnages

Titre original : *Iron Man, The Ultimate Guide To The Armoured Super Hero*
TM & © 2010 Marvel & Subs.
Copyright © 2010 conception Dorling Kindersley limitée

Traduit de l'anglais (États-Unis) par Daniel Béretzki, Philippe Touboul et Philippe Tullier.
Les traducteurs remercient la librairie Arkham à Paris. www.arkham-comics.blogspot.com

Adaptation maquette : Hervé Graizon.
Correctrices : Elitza Dimitrova et Valérie Lacombe.

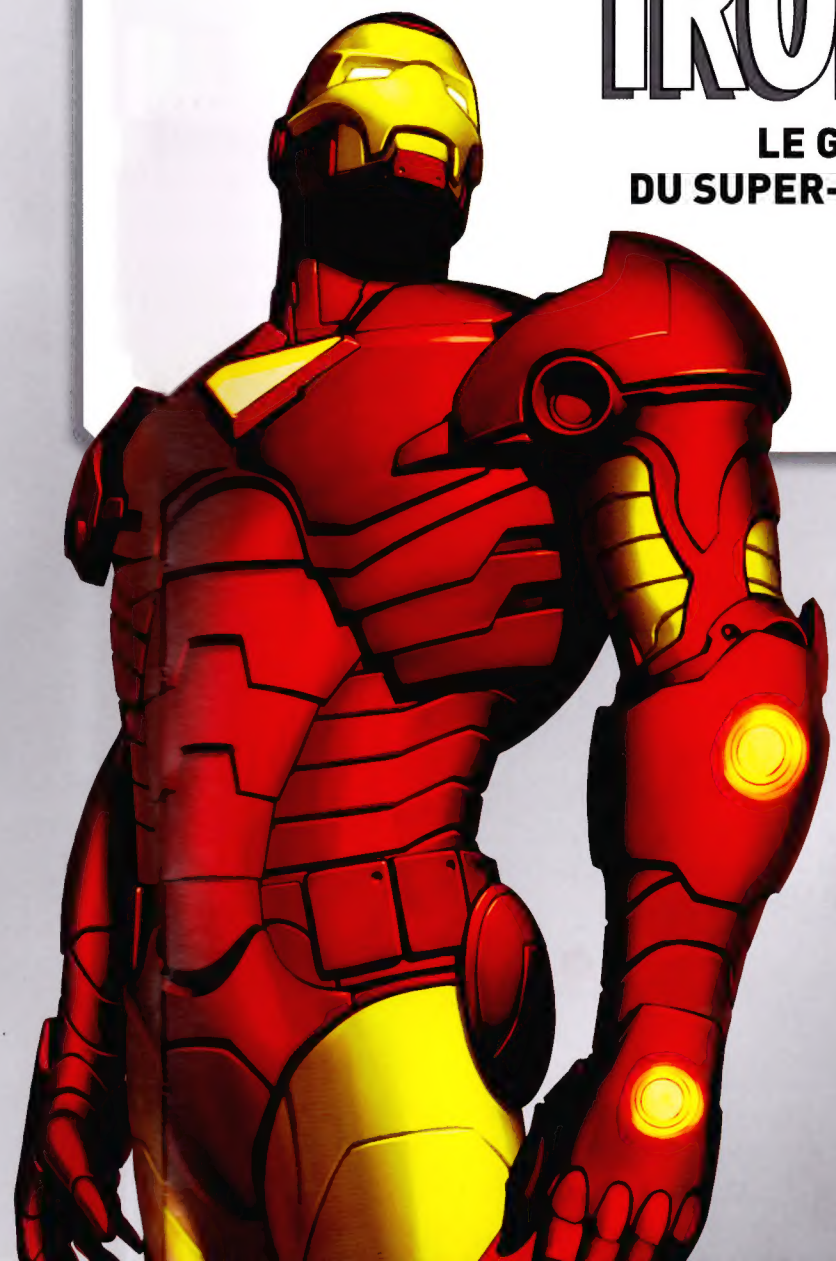
ISBN : 978-2-35100-681-8
Dépôt légal : avril 2013
Imprimé en Chine

Toute reproduction totale ou partielle de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription, sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen, électronique, photocopie, enregistrement ou autre, sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable et écrite des titulaires du copyright.

TM & © 2013 Marvel & Subs.

IRON MAN

LE GUIDE ULTIME DU SUPER-HÉROS EN ARMURE



ÉCRIT PAR
MATTHEW K. MANNING

SOMMAIRE

Avant-propos par Matt Fraction	6
Et voici Iron Man	8
La naissance d'Iron Man	10
Épisode clé : *Tales of Suspense N°39*	12
L'armure	14
L'armure	16
L'armure : de 1963 à 1988	18
L'armure : de 1993 à 2000	20
L'armure : au XXIe siècle	22
Tony Stark	24
La sagesse de Tony Stark	26
Stark Industries	28
Un héros troublé	30
Amis et alliés	32
Pepper Potts	34
Happy Hogan	36
Rhodey	38
Girls, Girls, Girls !	40
Bethany Cabe	42
Principaux ennemis	44
Autres ennemis	46
Vengeurs, rassemblement !	48
Associations	50
Les autres Iron Men	52
Chronologie	54
Les années 1960	60
Épisode clé : *Tales of Suspense N°48*	64
Captain America	66
Iron Man contre Hulk	68
Hulkbuster !	70
Les ennemis venus du froid	72
Le Mandarin	74
Épisode clé : *Tales of Suspense N°62*	76
Madame Masque	78
Iron Man et le S.H.I.E.L.D.	80
Les années 1970	82
Le démon dans la bouteille	86
Épisode clé : *Iron Man N°128*	88
Justin Hammer	90
Fatalis	92
Les années 1980	94
Un dernier pour la route	98
Épisode clé : *Iron Man N°182*	100
Iron Man II (James Rhodes)	102
Les Guerres Secrètes	104
Obadiah Stane	106
Les Vengeurs de la Côte ouest	108
La Guerre des Armures	110
Épisode clé : *Iron Man N°232*	112
La Guerre des Armures II	114
Les années 1990	116
L'antre des dragons	120
Opération : Galactic Storm	122
Et voici War Machine	124
En solo	126
L'armement de pointe de War Machine	128
Force Works	130
Timeslide	132

La renaissance des Héros	134
Le retour des Héros	136
Épisode clé : *Iron Man Vol. 3 N°1*	138
Vengeurs, rassemblement !	140
Les années 2000 et plus…	142
Secrétaire à la Défense	146
Le démantèlement des Vengeurs	148
House of M	150
Les Nouveaux Vengeurs	152
Iron Lad et les Jeunes Vengeurs	154
Extremis	156
Épisode clé : *Iron Man N°5*	158
Les Illuminati	160
La Guerre Civile	162
Épisode clé : *La Guerre Civile : La confession N°1*	164
Iron Man et l'Homme-Araignée	166
Tony Stark, directeur du S.H.I.E.L.D.	168
Les Puissants Vengeurs	170
L'Initiative des 50 États	172
The Order	174
La Guerre mondiale d'Hulk	176
Ezekiel Stane	178
L'Invasion Secrète	180
Iron Patriot	182
Iron Man : fugitif	184
Épisode clé : *Iron Man Vol. 5 N°10*	186
Réalités alternatives	188
Ultimate Iron Man	190
Au fil des décennies	192
Postface par Matthew K. Manning	194
Index	196
Remerciements	200

'08
PACO ROCA

AVANT-PROPOS

J'aime Iron Man, mais j'adore Tony Stark. Je ne suis pas sûr que la chance que j'ai eue de pouvoir écrire le titre *Invincible Iron Man* et le plaisir indéniable que j'y trouve ont un rapport avec ce fait, mais je pense que si.

Inspiré par Howard Hugues, apparu pour la première fois dans *Tales of Suspense* en avril 1963, Stark a toujours été, selon Stan Lee, le personnage qui a reçu le plus de courrier de la part de la gente féminine. En 1966, lorsque Grantray-Lawrence Animation a créé le programme de dessins animés *The Marvel Super Heroes* avec l'*Invincible Iron Man* programmé chaque mercredi après-midi (et par « dessins animés » j'entends « dessins presque animés en déplaçant des éléments des comics découpés à l'écran »), la chanson du générique d'*Iron Man* commençait par ce couplet : « Tony Stark nous fait vibrer / C'est un entrepreneur cool au cœur d'acier… » : même le jingle commençait avec Stark, pas avec Iron Man.

Voilà mon idée. Dans le comic – même dans mes propres pages du comic –, on peut mettre différentes personnes dans l'armure et continuer à appeler le titre et même le personnage Iron Man, et il continuera, bon an mal an, à fonctionner. Il – ou elle – porte toujours le casque, le machin en cercle ou en triangle sur la poitrine, les paumes lumineuses, parfois même des patins à roulettes à réaction dans les bottes. Il vole. C'est important. C'est chouette. C'est fun. Ça fonctionne.

Parce que le costume représente le futur, et c'est toujours marrant à observer. Tony est son pilote d'essai. Son inventeur. Et cette combinaison résonne comme un diapason au plus profond de nous.

Il y a quelque chose qui, je pense, nous parle dans les histoires de super-héros, quel que soit le média par lequel elles nous parviennent, et qui explique leur popularité persistante. Je crois que les super-héros perdurent grâce au moment de *transformation* – l'instant où notre héros devient quelque chose de *plus*.

Citez moi un seul super-héros – dans les comics, au cinéma, à la télé, peu importe –, qui vous donne envie, alors qu'il est dans son accoutrement de super-héros, de le voir revenir à son identité civile. Je pense qu'il n'y a que Tony Stark qui soit au moins aussi intéressant à observer qu'Iron Man. On est *impatient* de voir Robert Downey Jr. revenir à l'écran et, si les auteurs responsables du titre font bien leur travail, vous ne devriez pas avoir à attendre trop longtemps avant de voir Tony Stark réapparaître dans les cases.

Ce n'est pas la pensée la plus originale du monde, mais je crois que le dénominateur commun entre toutes les grandes histoires, les mythes et les personnages qui résonnent en nous est *la transformation*. Je crois que tous les mythes, légendes, fables, films, pulps, fictions pops classiques qui ont capturé l'imagination populaire l'ont fait parce que, à leur base, quelqu'un ou quelque chose débute dans l'histoire d'une certaine manière que l'on reconnaît avec une certaine part de honte, de regret ou d'empathie et, par le biais de crises et de résolutions, devient quelque chose de *supérieur*. Et nous, le public, sommes au mieux inspirés et au pire divertis par ce périple de la transformation. Toutes les histoires que nous aimons sont, à des degrés divers, des contes édifiants ou instructifs sur ce changement. Sur l'évolution. Et je pense que les histoires de super-héros nous marquent à ce point parce que nous sommes littéralement *témoins* de la métamorphose. Ce n'est pas une blessure qui guérit, ce n'est pas une injustice réparée – c'est un homme qui devient un surhomme. Ou Superman, ou l'Araignée, ou Iron Man selon le cas. Nous assistons à la transformation miraculeuse et elle nous fait tout simplement décoller.

Rajoutez à tout cela une pointe de danger, le sens du péril qu'ont ces êtres de chair et de sang qui vont chercher au fond d'eux-mêmes pour trouver la force de résister – et vous avez obtenu un résultat à la résonnance mythique indéniable.

Tony Stark est un homme qui vient au secours des autres hommes, un homme qui se transforme, un homme qui saisit entre ses dents les rênes de l'évolution et qui la force à prendre la direction qu'il a choisie.

Et il porte à merveille le smoking.

À la tienne, Tony.

MATT FRACTION
SCÉNARISTE D'*INVINCIBLE IRON MAN*

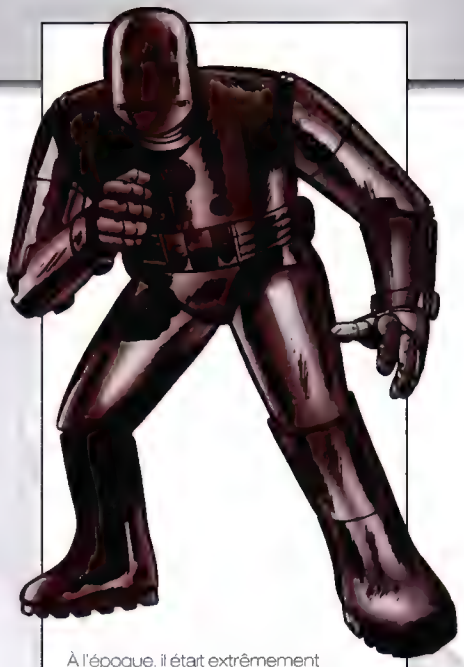
Portland, Oregon
Septembre 2009

ET VOICI
IRON MAN

Iron Man a toujours eu le regard tourné vers l'avenir. Depuis ses débuts dans les pages de *Tales of Suspense N°39* jusqu'à l'épisode le plus récent de sa cinquième série mensuelle, son alter ego milliardaire Tony Stark s'est constamment réinventé. L'objectif de Stark ? Toujours devancer la compétition, et montrer la voie en étant héroïquement exemplaire.
Lorsqu'il est apparu pour la première fois, Tony était vêtu d'une encombrante armure grise qui avait autant de style et de panache qu'une borne d'incendie. Son évolution héroïque ne faisait que débuter. Son apparence a vite évolué, et il est devenu un chevalier atomique à la parure dorée, puis l'équivalent robotique d'un bolide de compétition. Le spectaculaire allié à la substance. L'idée de piloter sa propre armure d'Iron Man a fait rêver des milliers de lecteurs. Mais Tony Stark n'en était qu'à l'échauffement.
Au fil des années, Iron Man est resté à la pointe de la technologie, s'adaptant aux techniques d'avant-garde presque avant qu'elles n'apparaissent. Tony Stark a été marchand d'armes, playboy, financier des super-héros, pionnier de l'électronique, philanthrope, consultant en business, technicien informatique, super-espion et même Secrétaire d'État à la Défense des États-Unis. Mais toujours, au plus profond de lui-même, Tony Stark a été Iron Man, un symbole graphique de l'héroïsme, du changement et de la certitude que la science nous apportera un monde meilleur.

Il est Iron Man. Le Vengeur Doré. Tête d'obus. Mais avant tout, il est Tony Stark, un des plus grands cerveaux de sa génération.

LA NAISSANCE D'IRON MAN



À l'époque, il était extrêmement difficile d'obtenir une couleur grise unie dans les comics. Pour remédier à cette situation, Stan Lee décide qu'Iron Man va peindre son armure en doré (ce qui permet d'utiliser du jaune) lors de sa deuxième apparition

Créé par quelques-uns des esprits les plus imaginatifs du monde des comics, Iron Man fait sa dramatique entrée en scène sur la couverture de *Tales of Suspense N°39*.

En mars 1963, Stan Lee, scénariste de comics et éditeur, se sent assez sûr de lui. Et clairement, il a de quoi. Aux côtés d'artistes déjà légendaires tels que Jack Kirby et Steve Ditko, il vient de donner naissance à ce qui allait être connu sous le nom de l'Ère Marvel des comics. À peine quelques mois plus tôt, en novembre 1961, Lee et Kirby ont présenté au monde les Quatre Fantastiques, dans le premier numéro de leur série. Ils donnent suite à ce succès avec les débuts de Hulk en mai de l'année suivante. Puis, cette fois avec Ditko, Lee introduit l'Homme-Araignée en septembre de cette année-là dans les pages du 15e et ultime numéro d'*Amazing Fantasy*. Avec les débuts de Thor et de l'Homme-Fourmi qui vont bientôt suivre, Lee est à la tête d'une série de succès immédiats, et il a le sentiment que tout ce qu'il touche peut se transformer en or.

Il cherche donc à mettre cette théorie à l'épreuve. Dans une époque de plus en plus idéaliste, en butte à l'establishment, avec l'avènement des luttes pour les droits civiques et contre la guerre du Viêt-nam, Lee décide de créer un personnage auquel le public ne s'identifierait pas immédiatement. Il crée un ingénieur en armement qui préfère travailler pour le gouvernement plutôt que de se rebeller contre lui. Plutôt qu'un personnage moyen comme l'Araignée, qui gagne immédiatement la sollicitude des lecteurs grâce à ses problèmes très classiques et ses conflits intérieurs, Lee crée un playboy millionnaire, éloigné des problèmes de la société et immunisé contre les soucis financiers. Malgré tous ces handicaps apparents, Iron Man est un succès auprès du public – comme Lee l'avait imaginé.

Celui-ci a compris que comme tous les personnages réussis, Tony Stark avait juste besoin d'une pointe de tragédie dans son existence pour le rendre plus humain. En blessant Tony lors d'une attaque pendant la guerre, ce qui l'oblige à porter une plaque de métal pour survivre, Lee crée de la compassion pour un personnage qui serait sinon trop détaché. Chose complètement inédite pour Lee, Iron Man se met à recevoir plus de lettres de lectrices qu'aucun autre de ses personnages, un fait que Lee attribue à l'instinct maternel qui pousse ces dames à vouloir protéger ce personnage tragiquement romantique.

Une fois de plus, Stan Lee a créé un héros destiné à une longue carrière et dont le cercle d'admirateurs est solide. Iron Man apparaît pour la première fois vêtu d'une armure grise. Comme pour illustrer le pouvoir de Midas de Lee, dès sa deuxième apparition, l'armure est devenue dorée.

« Vous avez là ce personnage, qui de l'extérieur paraît invulnérable, enfin, on ne peut tout simplement pas le toucher, mais à l'intérieur vous avez cet homme blessé. Stan n'y est pas allé par quatre chemins, en fait, son cœur est brisé, littéralement brisé. »

Gerry Conway, scénariste d'*Iron Man*

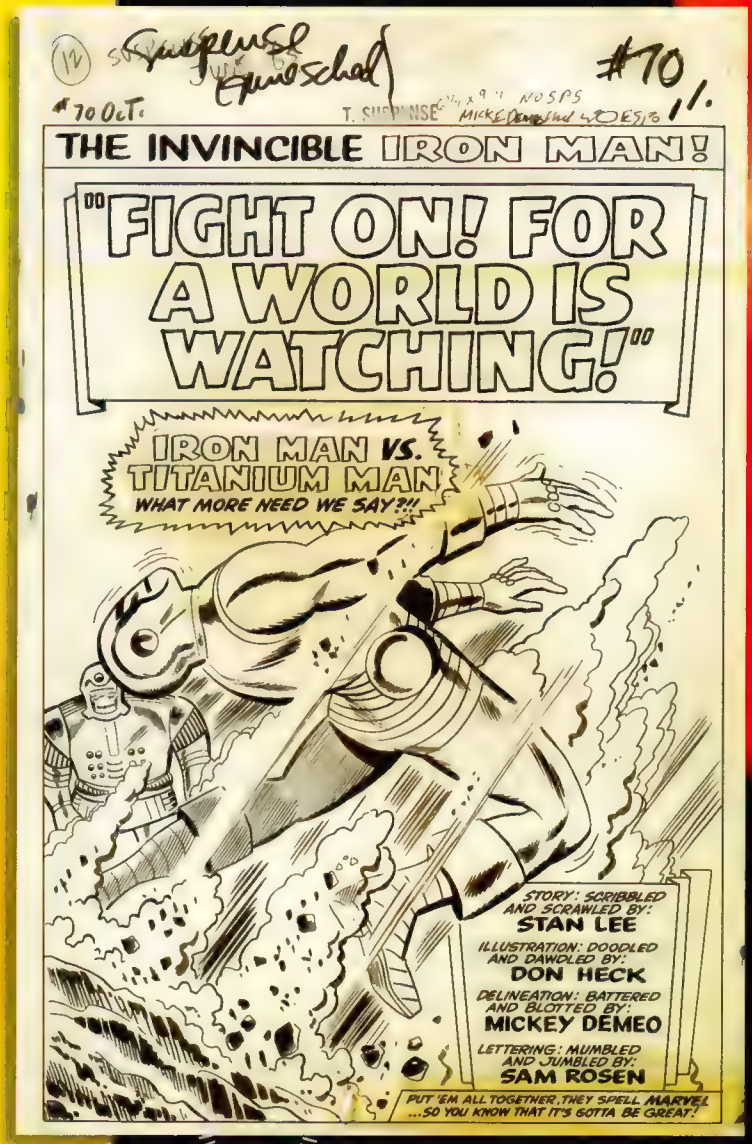
LES CRÉATEURS

STAN LEE
Créateur de centaines de personnages Marvel, Stan « The Man » Lee a non seulement participé à la création de l'Ère Marvel des comics dans les années 1960, mais a également continué à contribuer au devenir de la société durant des années sous de multiples casquettes : en tant que scénariste, responsable éditorial, rédacteur, président, membre du conseil d'administration… Lee a écrit la plupart des aventures originales d'Iron Man, créant toute une galerie de méchants pour ce héros, dont le Mandarin et la Dynamo Pourpre, ainsi que de nombreux personnages secondaires, comme les alliés de Tony que sont Pepper Potts et Happy Hogan. Légendaire pour son enthousiasme de porte-parole pour tout ce qui concerne Marvel, il a même fait une apparition dans le film *Iron Man* de 2008, dans le rôle d'un playboy célibataire dans le style de Hugh Hefner.

LARRY LIEBER
Frère cadet de Stan Lee, le scénariste Larry Lieber a choisi de ne pas transformer son nom de famille comme l'avait fait son aîné. Également illustrateur dans la presse, un de ses principaux hauts faits d'armes est d'avoir rédigé les dialogues de la première apparition d'Iron Man dans *Tales of Suspense N°39*. Stan Lee n'ayant fait qu'élaborer la légendaire origine du personnage, c'est Larry qui a rédigé tous les textes à partir des crayonnés de Don Heck. C'est lui qui a créé le nom de Tony Stark, Stan ayant l'habitude de donner à ses personnages des noms et des prénoms commençant par la même lettre, afin de pouvoir plus facilement se les rappeler.

DON HECK
Bien qu'il n'ait pas développé lui-même l'armure d'Iron Man, Don Heck est responsable d'à peu près tout le reste dans l'élaboration graphique des aventures de Tony Stark. Dessinateur des pages intérieures de *Tales of Suspense N°39*, ainsi que de la plupart des premiers exploits du personnage, il a développé la mise en page extrêmement dramatique qui a fait revenir les lecteurs numéro après numéro. Il a créé le look du millionnaire Tony Stark en se basant sur la suggestion de Stan Lee de prendre Howard Hughes comme modèle. Il lui a attribué ses fameuses moustaches, ajoutant un côté Errol Flynn à l'apparence de Tony. Au fil des années, Heck a imaginé de nombreux autres personnages du monde du Vengeur Doré, dont Pepper Potts et Happy Hogan.

JACK KIRBY
Force motrice de l'aspect des comics Marvel dans les années 1960, l'œuvre de Jack « King » Kirby est aussi populaire aujourd'hui qu'elle l'était il y a quarante ans. Toujours en train de faire évoluer son style, repoussant les limites de la perspective forcée et du dynamisme de la mise en page, Kirby avait déjà co-créé des dizaines d'icônes pour Marvel, de Captain America aux Quatre Fantastiques. Connaissant le flair de Kirby pour la création de personnage qui parlaient aux lecteurs, Lee lui confia la tâche de designer Iron Man pour la couverture du prépondérant *Tales of Suspense N°39*. Même si l'aspect d'Iron Man a évolué et s'est transformé de nombreuses fois au fil des années, la vision kyrbienne d'une armure robotique reste à jamais dans la mémoire des fans comme un symbole de la période classique de l'Ère Marvel.



Cette planche originale de la première page de *Tales of Suspense N°70* nous montre les crédits pleins d'humour rédigés par Stan Lee – c'était sa marque de fabrique. Lee veillait toujours à ce que tout le personnel ayant œuvré sur un titre soit crédité, une pratique peu commune à l'époque.

TALES OF SUSPENSE N°39

« Tu n'as plus affaire à un mourant ou à un blessé désormais… ou à un vieux professeur inoffensif ! C'est Iron Man qui t'affronte, toi et tout ce que tu représentes ! »

IRON MAN

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Iron Man, Wong-Chu, le professeur Yinsen.
PERSONNAGES SECONDAIRES : un général anonyme et des employés du gouvernement, quelques mondaines, les prisonniers et les soldats du camp de Wong-Chu.
LIEUX : les locaux des industries Stark, le camp de Wong-Chu au sud Viêt-nam, un camp américain au sud Viêt-nam.

DATE DE PARUTION
Mars 1963

ÉDITEUR EN CHEF
Stan Lee

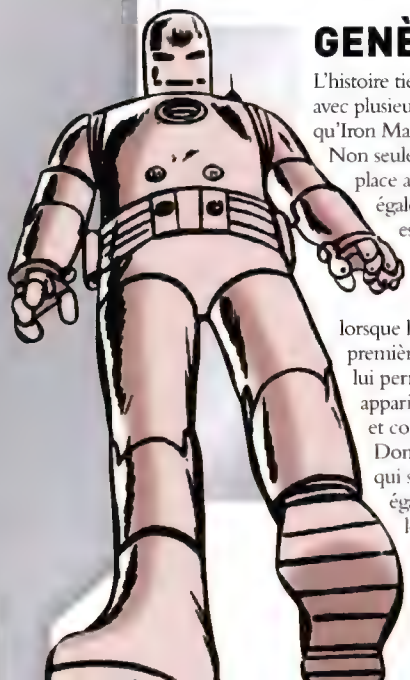
COUVERTURE
Jack Kirby et Don Heck

SCÉNARIO
Stan Lee

TEXTES
Larry Lieber

DESSINS
Don Heck

ENCRAGE
Don Heck



GENÈSE

L'histoire tient en à peine 13 pages. Bien qu'il partage l'affiche avec plusieurs récits de science fiction, il ne fait aucun doute qu'Iron Man est la véritable star de *Tales of Suspense N°39*. Non seulement ce nouveau venu se voit confier la première place au sommaire du comic, mais son statut est également évoqué en couverture, où il est précisé qu'il est issu de la même imagination ayant déjà enfanté l'Homme-Araignée et les Quatre Fantastiques. Et dans l'ensemble, le résultat est à la hauteur. Iron Man est une création de Stan Lee, mais lorsque le moment est venu d'effectivement rédiger sa première aventure, son emploi du temps surchargé ne lui permet pas d'écrire les dialogues de la première apparition de son héros. Il tisse le canevas de l'histoire et confie le résumé de l'épisode au dessinateur Don Heck. C'est Larry Lieber, le frère cadet de Stan, qui se retrouve chargé des dialogues. Ce dernier est également complice de la création d'une autre icône, le puissant Thor. Le résultat est un nouveau succès indéniable pour Marvel, et Iron Man reste la figure de proue de *Tales of Suspense* durant toute l'existence du titre.

L'histoire...

Le millionnaire Tony Stark est gravement blessé, puis fait prisonnier par les forces communistes. Il parvient à s'échapper en se créant une nouvelle identité, celle d'Iron Man.

Tony Stark a toujours été un peu m'as-tu-vu. Marchand d'armes millionnaire, il connaît le succès grâce à ses brillantes innovations technologiques qui sont souvent utilisées par l'armée américaine. Tony vit dans le luxe et la gloire. À chaque fête, on le voit avec une fille à son bras, et à chaque réunion d'affaire un client potentiel boit ses paroles. Il vient juste d'épater un de ses associés en lui faisant la démonstration de sa nouvelle invention : des transistors miniaturisés ultra-puissants **(1)**. En connectant un de ces petits engins à un aimant tout à fait classique, Stark parvient à arracher de ses gonds une énorme porte blindée **(2)**. La démonstration est plus que suffisante pour impressionner le général responsable, et Tony obtient un contrat pour aider les forces américaines au Viêt-nam.

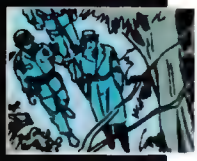
Pendant ce temps, dans la jungle de ce pays déchiré par la guerre, le communiste Wong-Chu **(3)** s'adonne lui aussi à une démonstration. Chef peu scrupuleux d'une bande de guérilleros, il vient de conquérir un nouveau village. Comme à son habitude, il met au défi de le vaincre à la lutte tous les hommes de la bourgade. S'il est vaincu, il laissera l'endroit en paix, promet-il. Plusieurs villageois relèvent son défi, mais Wong-Chu les balaye aisément. Une fois de plus, Wong-Chu est victorieux.

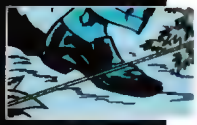
L'arrivée de Tony Stark au Viêt-nam menace de mettre fin à cette situation. Incapable de transporter des grosses pièces d'artillerie dans la jungle, les forces américaines basées près du camp de Wong-Chu testent les nouveaux transistors miniaturisés de Stark sur des mortiers manuels. Tony désire suivre l'action en personne **(4)**. Mais lorsqu'il déclenche malencontreusement un piège **(5)**, il s'évanouit, blessé dans l'explosion, et un morceau de shrapnel se loge dangereusement près de son cœur. Les choses empirent lorsque l'homme d'affaires sans défense est capturé par les forces communistes et ramené jusqu'au camp de Wong-Chu.

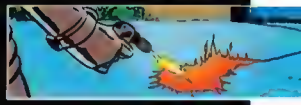
Heureusement, comme la plupart des habitants du monde civilisé, Wong-Chu a entendu parler de Tony Stark. Aussi, plutôt que d'éliminer immédiatement le génial inventeur, le chef communiste l'oblige à construire une arme qui lui permettra de combattre l'armée américaine **(6)**. En échange, Wong-Chu promet de faire appel à ses meilleurs chirurgiens pour qu'ils soignent le problème cardiaque de Tony. Sachant que Wong-Chu n'a absolument pas l'intention de le soigner, Tony accepte la proposition du terroriste, et échafaude son propre plan. Il va construire une armure qui non seulement va stabiliser son cœur, mais va également lui permettre de s'échapper.

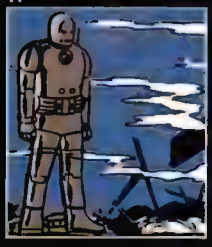
Avec l'aide du professeur Yinsen **(7)**, un brillant physicien lui aussi prisonnier, Stark construit une armure de métal alimentée par ses transistors expérimentaux. Il revêt l'armure juste au moment où son cœur commence à le lâcher et s'allonge sur une table, attendant qu'elle soit complètement chargée et que les systèmes électroniques lui sauvent la vie **(8)**. Afin de ralentir les hommes de Wong-Chu qui s'approchent, le professeur Yinsen fonce dans le couloir et se fait abattre. Cette brève diversion est suffisante pour Stark, et sous les traits d'Iron Man, il échappe à sa captivité **(9)**.

Plus tard, alors que Wong-Chu vient encore d'éliminer un concurrent à la lutte, un nouveau challenger le met au défi, l'appelant depuis la foule. Wong-Chu reste sans voix face à la merveille métallisée qui se dresse devant lui, et Iron Man passe à l'attaque, parvenant facilement à le vaincre **(10)**. Sous une pluie de balles, il détruit entièrement le camp de Wong-Chu avant de vaincre définitivement le tyran qui s'enfuit **(11)**. Prisonnier de sa carapace de métal et seul dans la jungle vietnamienne, Iron Man s'enfonce alors dans la forêt, se demandant ce que sa nouvelle vie lui réserve.









L'ARMURE

Il paraît que parfois l'habit fait le moine, et ce n'est pas Tony Stark qui le niera. Ce sont ses actes qui font de lui un héros, mais c'est l'armure d'Iron Man qui effectue le travail.

LA PLAQUE THORACIQUE

La plaque thoracique d'Iron Man a toujours eu une importance capitale pour Tony Stark. À l'origine, elle a été conçue pour permettre à son cœur blessé de continuer à battre grâce à l'usage d'un générateur de champ magnétique, et ensuite elle a été adaptée pour devenir un des nombreux outils offensifs de l'arsenal d'Iron Man. Même s'il n'a aujourd'hui plus besoin de l'armure pour rester en vie, ce dernier utilise fréquemment le puissant uni-rayon de sa plaque thoracique durant les combats.
Capable de libérer une puissance similaire à celle des répulso-rayons, l'uni-rayon peut également se transformer en projecteur émettant des lumières qui couvrent l'intégralité du spectre, de l'infrarouge à l'ultra-violet. L'uni-rayon peut également produire une impulsion électromagnétique localisée, un rayon laser, des images holographiques et servir de scanner à longueur d'ondes.

RÉPULSO-RAYONS

Les répulso-rayons magnétiques de Tony sont la pierre angulaire de la technologie d'Iron Man. À l'origine, ils sont développés grâce à la technologie des transistors aimantés surpuissants capables d'appliquer une importante force de répulsion. Ensuite, Stark a amélioré le principe jusqu'à obtenir la répulso-technologie d'aujourd'hui. Il s'agit en définitive d'un puissant rayon de particule, qui peut être concentré sur une surface étroite ou dispersé sur une large zone. Lorsqu'il tire sur une cible ennemie avec son gant, Iron Man peut, grâce à ses répulso-rayons, repousser à la fois les attaques physiques et les émanations énergétiques.
De plus, l'armure d'Iron Man permet à Tony de basculer sur ses pulso-rayons, également localisés dans les paumes de ses gants. Les pulso-rayons sont des décharges saccadées d'énergie qui augmentent leur force et leur puissance proportionnellement à la distance parcourue, ce qui procure à Iron Man l'arme parfaite pour les attaques à distance contre les ennemis particulièrement impressionnants.

BOTTES À RÉACTION

Les répulso-rayons magnétiques de Tony sont la pierre angulaire de la technologie d'Iron Man. À l'origine, ils sont développés grâce à la technologie des transistors aimantés surpuissants capables d'appliquer une importante force de répulsion. Ensuite, Stark a amélioré le principe jusqu'à obtenir la répulso-technologie d'aujourd'hui. Il s'agit en définitive d'un puissant rayon de particule, qui peut être concentré sur une surface étroite ou dispersé sur une large zone. Lorsqu'il tire sur une cible ennemie avec son gant, Iron Man peut, grâce à ses répulso-rayons, repousser à la fois les attaques physiques et les émanations énergétiques.
De plus, l'armure d'Iron Man permet à Tony de basculer sur ses pulso-rayons, également localisés dans les paumes de ses gants. Les pulso-rayons sont des décharges saccadées d'énergie qui augmentent leur force et leur puissance proportionnellement à la distance parcourue, ce qui procure à Iron Man l'arme parfaite pour les attaques à distance contre les ennemis particulièrement impressionnants.

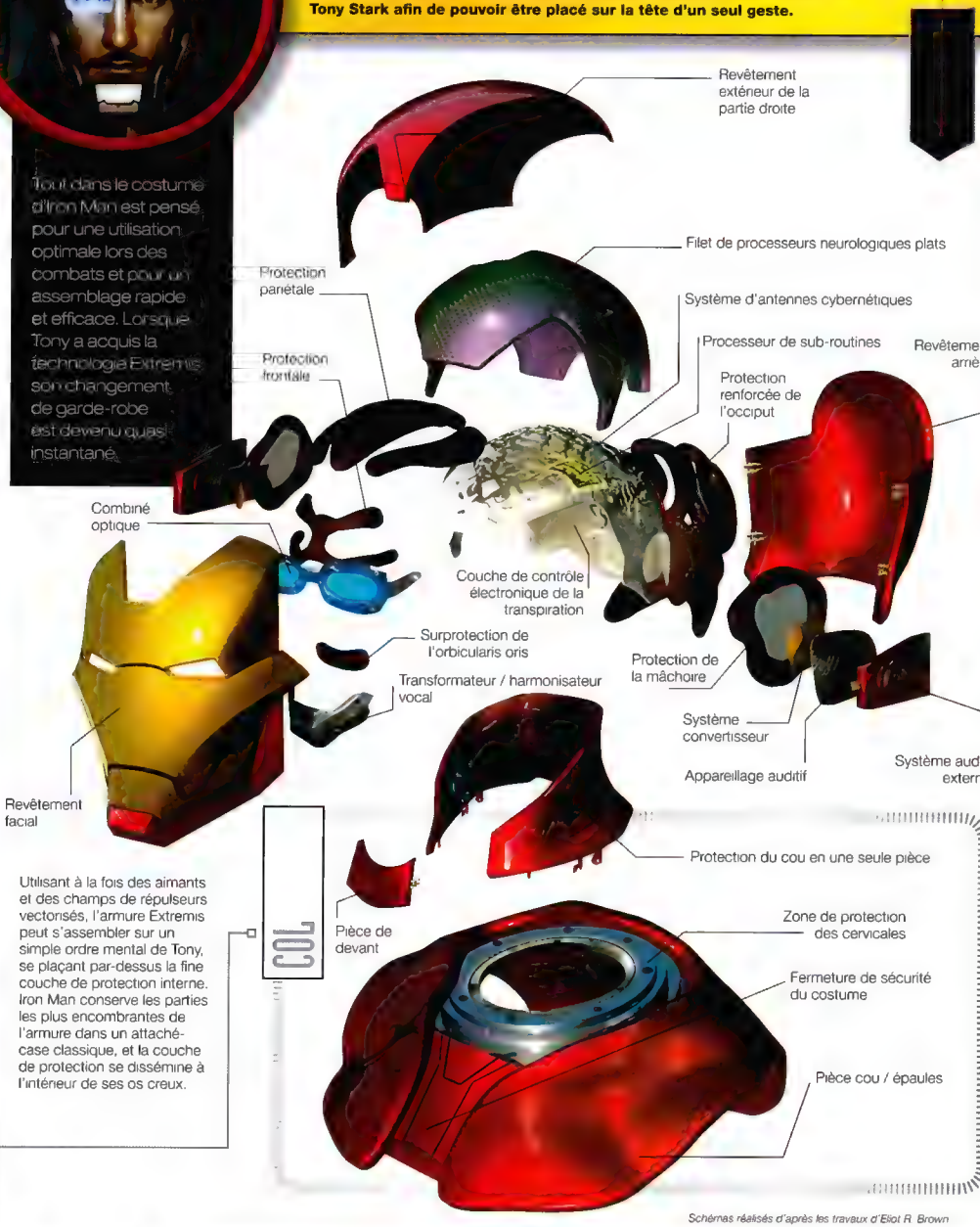
L'ARMURE

Dispositif et antenne de télécommunication
Emplacement de la caméra à spectres multiples
Unité de traitement vocal
Verrouillage de sécurité crypté
Plaque du tri-rayon
DEVANT
Système de refroidissement du répulseur de la paume droite
Répulso-rayon de la paume gauche
Genouillère renforcée
Calculateur d'altitude dans le pied
Chaussure renforcée
Scanner multidirectionnel
Unité d'armement interchangeable
Emplacement des armes de contre-attaque
Cou renforcé
Système de verrouillage du gant
Système de refroidissement de la paume gauche
Unité vertébrale centrale, contenant le système de refroidissement et le système du contrôle de la respiration
Répulso-rayon de la paume droite
DERRIÈRE

DÉTAILS DU CASQUE

Conçu à l'origine en trois parties séparées, le casque a été amélioré par Tony Stark afin de pouvoir être placé sur la tête d'un seul geste.

Tout dans le costume d'Iron Man est pensé pour une utilisation optimale lors des combats et pour un assemblage rapide et efficace. Lorsque Tony a acquis la technologie Extremis, son changement de garde-robe est devenu quasi instantané.



Utilisant à la fois des aimants et des champs de répulseurs vectorisés, l'armure Extremis peut s'assembler sur un simple ordre mental de Tony, se plaçant par-dessus la fine couche de protection interne. Iron Man conserve les parties les plus encombrantes de l'armure dans un attaché-case classique, et la couche de protection se dissémine à l'intérieur de ses os creux.

Schémas réalisés d'après les travaux d'Eliot R. Brown

L'ARMURE

De 1963 à 1988

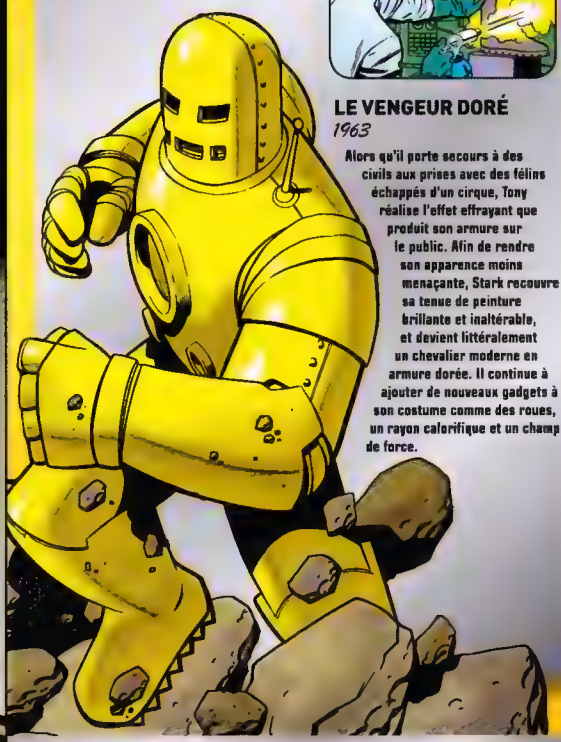
Tony Stark a utilisé des dizaines d'armures différentes depuis ses premiers exploits explosifs, et à chaque fois il a modifié et amélioré son équipement.

L'ARMURE GRISE

1963

L'armure grise, utilisant cette nouvelle invention de Tony Stark que sont les transistors miniaturisés, a été construite à la va-vite avec des pièces de rechange alors que Tony était prisonnier dans le camp de Wong-Chu. Bien qu'elle paraisse primitive selon les standards d'aujourd'hui, la première tenue d'Iron Man était équipée de puissants aimants qui sont devenus la base de son système de répulseurs révolutionnaire. De retour chez lui, Tony a modifié l'armure, transformant le métal pour le rendre moins épais et plus souple.

Stark en train de repeindre en or son armure grise.



LE VENGEUR DORÉ

1963

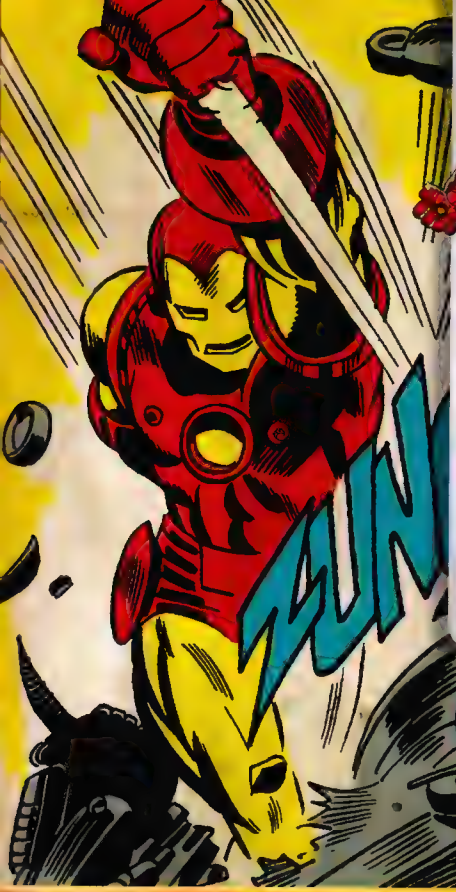
Alors qu'il porte secours à des civils aux prises avec des félins échappés d'un cirque, Tony réalise l'effet effrayant que produit son armure sur le public. Afin de rendre son apparence moins menaçante, Stark recouvre sa tenue de peinture brillante et inaltérable, et devient littéralement un chevalier moderne en armure dorée. Il continue à ajouter de nouveaux gadgets à son costume comme des roues, un rayon calorifique et un champ de force.

L'ARMURE ROUGE ET OR

1963

Tony n'est toujours pas satisfait de la nature encombrante de son armure, malgré ses nombreux réglages et améliorations. Alors qu'il lutte contre le spécialiste du vaudou Mr Doll, il crée un tout nouveau costume au code couleur rouge et or. Contrairement à ses prédécesseurs, ce modèle est beaucoup plus facile à mettre et à enlever, et certaines des parties s'assemblent d'elles-mêmes grâce à un système magnétique. L'armure rouge et or est équipée d'un rayon thoracique, d'un projecteur lumineux, d'un ordinateur de poignet et d'un récepteur radio.

L'armure rouge et or d'Iron Man est beaucoup plus compacte que l'originale.



ARMURE SPATIALE MK 1

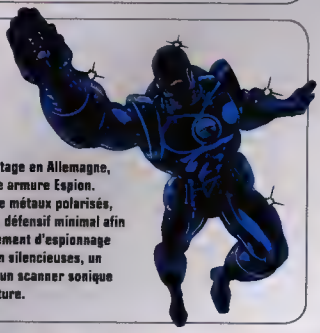
1981

Iron Man doit se rendre sur un satellite appartenant à la société corrompue Roxxon, et cela lui offre l'opportunité idéale pour tester sa nouvelle armure spatiale. Dotée de bottes-fusées à propulseurs stratosphériques, d'un radar, d'un rayon à variations et de gants pouvant être éjectés et contrôlés à distance, ce modèle de l'espace peut faire face sans problème aux rigueurs et aux épreuves du vide sidéral.

ARMURE ESPION

1981

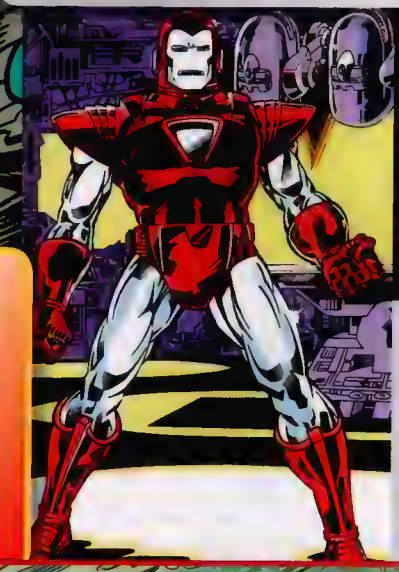
Lors d'une mission de sauvetage en Allemagne, Iron Man étrenne sa sombre armure Espion. Construite dans un alliage de métaux polarisés, celle-ci possède un système défensif minimal afin de laisser la place à l'équipement d'espionnage comme des bottes à réaction silencieuses, un modificateur d'ondes radar, un scanner sonique et une caméra-espion miniature.



ARMURE DE SECOURS

1985

Même lorsqu'il a temporairement cédé les fonctions héroïques d'Iron Man à Jim Rhodes, Tony Stark ne peut s'empêcher de continuer à bricoler des armures. Il en résulte la création de l'armure de secours, une quasi-réplique de son modèle gris d'origine, mais avec quelques améliorations ça et là.



LE CENTURION D'ARGENT

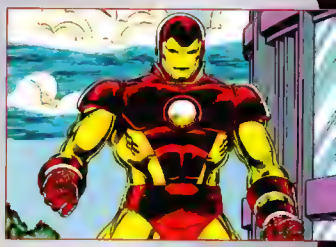
1985

Pour mettre fin aux machinations démoniaques du maléfique Obadiah Stane, Iron Man revêt une nouvelle version plus puissante de son armure. Équipée d'un ordinateur de navigation intégré, d'un système la rendant invisible aux radars, d'un camouflage holographique, de capacités d'absorption et de redistribution de l'énergie, de puissants pulso-rayons, d'un champ de protection, et de la capacité de voler dans les couches supérieures de l'atmosphère terrestre, le Centurion d'argent fait vraiment d'Iron Man une force avec laquelle il faut compter.

L'ARMURE CLASSIQUE

1964

Modifier et améliorer constamment les choses fait partie de la nature de Tony Stark. L'aspect le plus mémorable d'Iron Man est donc plus le résultat d'une succession de transformations que d'un bouleversement dramatique. Après avoir simplifié son casque lors d'un combat contre le Mandarin, Tony poursuit ses expériences sur l'aspect et la fonction, améliorant les performances de tous les aspects de son armure, des répulso-rayons aux roues de roller. Le costume d'Iron Man se retrouve vite pourvu de multiples gadgets tels un rayon inverseur, un capteur de lumière noire, un générateur intégré, un projecteur chimique, des fléchettes explosives et une lame en diamant. De plus, Iron Man peut sceller son armure pour de brèves incursions sous-marines, lors desquelles il utilise une réserve secondaire d'oxygène.



ARMURE HYDRAULIQUE MK 1

1987

Conçue pour les longues expéditions sous-marines, la première tentative d'armure de plongée profonde d'Iron Man est équipée d'une réserve de plusieurs heures d'oxygène, ce qui permet à son porteur de voyager sur de longues distances en état d'immersion. Capable de supporter les pressions les plus intenses des fonds océaniques, l'armure sous-marine est également équipée d'un projecteur et d'un sonar.

NÉO CLASSIQUE

1988

Au cours de la célèbre guerre des armures, Tony construit un nouveau modèle qui fait progresser tous les aspects des designs précédents. Créée dans le but de faire croire au monde qu'un nouveau pilote est aux commandes de l'armure, ce nouveau design rouge et or est armé d'un bouclier énergétique situé dans le gant, d'un pulso-rayon plus puissant, d'une vitesse supérieure, d'un séquenceur pour le tir en rafale et d'un pulso-rayon électromagnétique.

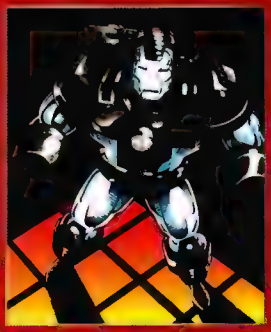
L'ARMURE

1993–2000

ARMURE WAR MACHINE

1992

Tony Stark développe en secret l'armure War Machine en ayant à l'esprit les talents de combattant de son ami Jim Rhodes. Iron Man revêt pour la première fois cette tenue au combat lorsqu'il fait face aux ninjas appelés les Maîtres du Silence. Plus tard, lorsque les circonstances l'obligent à simuler sa mort, il lègue l'armure argentée à Rhodey, lui demandant de reprendre le flambeau d'Iron Man en son absence. Rhodey accepte, mais change ensuite de nom pour prendre celui de War Machine, afin de marquer son indépendance lorsqu'il découvre que la mort de Tony était simulée.



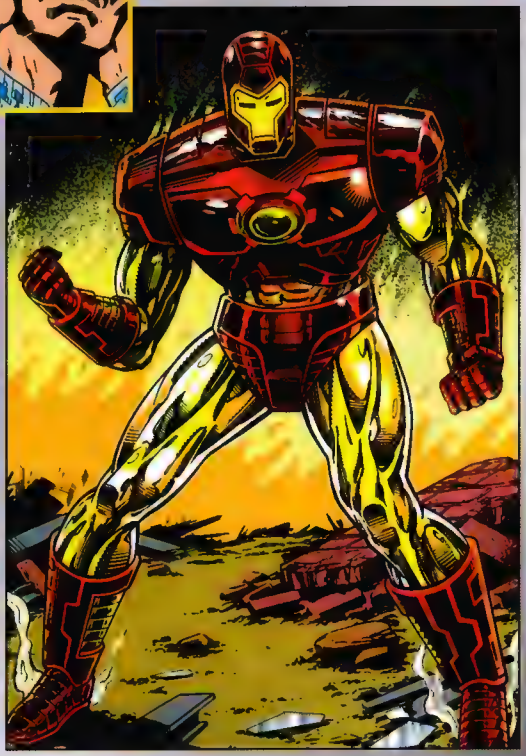
UNITÉ DE TÉLÉPRÉSENCE NEUROMIMÉTIQUE

1993

Tony Stark a expérimenté des encéphalo-circuits dans son casque susceptibles de contrôler à distance une armure d'Iron Man. Bientôt, il se voit obligé d'utiliser cette nouvelle technologie. Une opération chirurgicale à haut risque visant à équiper son corps d'un système nerveux artificiel vient de lui sauver la vie, mais Tony découvre qu'il est désormais complètement paralysé. Aidé de son vieil ami Abe Zimmer et de son interface neurologique, il parvient à créer une nouvelle armure contrôlée à distance, plus performante et commandée à la fois par ses ondes cérébrales et sa voix.

Premier modèle d'armure contrôlée à distance.

Masque de réalité virtuelle.



ARMURE MODULAIRE

1994

Une fois récupéré l'usage de ses muscles, il n'en faut pas longtemps à Tony pour reprendre le combat en tant qu'Iron Man. Avec l'aide de son programme informatique HOMER, il développe un nouveau design innovant qui réexamine les concepts de base de la construction d'Iron Man. À la place d'une seule unité intégrée, Tony crée un système de modules qui peut être reconfiguré en remplaçant divers éléments tels que les bottes, les gants ou le casque. Cela permet à Iron Man de « choisir sa tenue », n'utilisant que l'équipement nécessaire à chaque aventure.

HULKBUSTER MK 1

1994

Dans le cadre de son système d'armure modulaire, Tony crée l'armure Hulkbuster, faite de composites de carbones résistants aux impacts, et contenant une pseudo-musculature magno-hydraulique capable de soulever 175 tonnes. Cette armure est assez résistante pour tenir le choc lors d'un combat contre le goliath vert qu'est l'incroyable Hulk.

LE PASSAGE
1995

Corrompu par le pouvoir du super-vilain temporel Immortus, Iron Man perd progressivement le contrôle de ses facultés. Sous l'influence d'Immortus, il s'installe dans une forteresse isolée en Arctique, et conçoit une armure bleu et blanc spécial neige qui lui permet de se rendre à sa nouvelle base. Bientôt, il crée un look nouveau qui correspond à l'évolution de sa personnalité. Cette armure extrêmement sophistiquée possède à l'état de prototype des capacités de téléportation.

TONY ADOLESCENT MK 1
1996

Après avoir été recruté dans le passé pour combattre l'Iron Man qu'il est destiné à devenir, une version adolescente de Tony Stark est obligée de revêtir une armure non utilisée afin de combattre son alter ego plus âgé. Avec les Vengeurs à ses côtés, l'armure du jeune Tony résiste à toutes les attaques d'Iron Man, jusqu'à ce que le Tony adulte déchaîne une offensive presque fatale qui atteint le cœur fragile du jeune homme.

TONY ADOLESCENT MK 2
1996

Le jeune Tony invente sa propre armure d'Iron Man, et la construit en utilisant uniquement des pièces récupérées dans le manoir des Vengeurs, dont un mixeur et un grille-pain. Il se sert des notes de son aîné désormais décédé pour le guider. Travail en cours d'amélioration, comme beaucoup d'autres versions, l'armure du jeune Tony inclut des bottes à hyper-propulsion, des boucliers thermiques, des gyro-stabilisateurs intégrés et divers lasers.

ARMURE PROMÉTHÉUM
1996

Isolé dans un univers parallèle sans souvenirs de son passé, Tony se trouve une fois de plus obligé de réinventer la roue en créant l'armure Prométhéum. Équipée d'une large sélection de systèmes sensoriels, de propulseurs, d'un laser thoracique, d'un rayon tractant et d'un système ultramoderne du maintien des fonctions vitales, l'armure Prométhéum résiste aux assauts d'un Hulk déchaîné.

ARMURE RÉTRO
1998

De retour dans sa dimension d'origine, Iron Man entame une nouvelle période de sa vie, et présente donc un nouveau modèle d'armure. Cette version reprend diverses inventions ayant fait leurs preuves par le passé – des bottes à réaction, des récepteurs des fréquences de la radio et de la police, et des gyroscopes pour l'équilibre. La nouvelle armure rétro d'Iron Man est également dotée d'améliorations telles qu'un système de visée et de tir informatisé, des champs d'inertie, des scanners ultramodernes, de la vision nocturne et des charges explosives miniaturisées.

ARMURE CONSCIENTE
2000

Il arrive parfois que le génie scientifique de Tony Stark menace de faire de son armure une machine trop performante. L'améliorant en permanence, il finit par aller trop loin. Suffisamment compacte pour être transformée en une petite valise aisément transportable, la dernière armure de Tony s'éveille à la vie, telle une créature de Frankenstein, après avoir été frappée par la foudre. Le costume combat ensuite son inventeur pour garder le contrôle. Il est à la fois doué de raison et d'un désir d'indépendance aussi fort que celui de n'importe quel animal. Mais l'homme finit toutefois par vaincre la machine.

Mode de repli de l'armure consciente.

L'ARMURE

AU XXIE SIÈCLE

ARMURE SPATIALE

2000

Iron Man a l'occasion de tester ce nouveau modèle conçu pour l'exploration de l'espace lorsqu'il doit affronter Justin Hammer à bord du satellite qui sert de base au criminel. Son corps protégé des éléments par une fine couche de gel de compression, la nouvelle armure spatiale améliorée est beaucoup moins encombrante que les modèles précédents. Elle est également équipée de réacteurs à énergie solide éjectables, d'un système de déplacement fonctionnant au gaz comprimé et d'une voile solaire pouvant passer en pilotage automatique durant le retour dans la stratosphère.

ARMURE DE L'HOMME EN MÉTAL

2002

Révélatrice d'un retour à la source, cette armure ressemble à des modèles classiques plus anciens, l'accent étant moins mis sur les prouesses technologiques d'avant-garde. Elle est toujours équipée d'un large choix d'armes et de systèmes de surveillance, et incorpore en quelque sorte dans ses circuits le secrétaire personnel de Tony Stark. Nommé Vendredi, ce programme informatique est capable à la fois d'analyser des poisons rares et de faire patienter un interlocuteur téléphonique.

ARMURE SKIN

2001

À l'aide de nouvelles technologies acquises auprès des laboratoires Askew de Manhattan, Iron Man construit son armure SKIN, faite de circuits en métal liquide qui la recouvre d'une « peau » pratiquement invulnérable. Lorsqu'elle ne sert plus, la substance peut prendre une forme compacte de la taille d'une balle de baseball. Pour améliorer cet impressionnant modèle, Tony y ajoute des bombes intelligentes téléguidées, une lame d'énergie qui peut s'étendre pour devenir un bouclier, des capacités de caméléon et un projecteur holographique.

ARMURE ESPION MK 3

2002

À la poursuite de la Panthère Noire qui semble être devenue un renégat, Iron Man utilise son nouveau modèle d'armure Espion. Construite à l'aide d'un composé de céramique ultramoderne, elle est capable de projeter des hologrammes sur sa propre surface, ce qui rend son porteur pratiquement invisible. Idéal pour les missions requérant de la discrétion, le costume contient aussi un système novateur de réduction des bruits, mais ne peut tirer que trois fois des répulso-rayons. L'armure n'est composée d'absolument aucun métal, elle est conçue à l'aide de circuits bio-neurologiques expérimentaux.

ARMURE THORBUSTER

2003

Lorsque Iron Man est obligé d'affronter Thor, il adapte une armure magique alimentée par le même enchantement qui confère sa puissance à Mjölnir, le marteau magique de celui-ci. Combinant la force de Thor à sa propre puissance, Iron Man est alors capable de tenir tête au dieu du tonnerre.

ARMURE ABLATIVE

2003

Alors qu'il affronte une entité extraterrestre qui possède la capacité d'adhérer au matériel électronique et de lui conférer une vie artificielle, Tony décide de tester son armure ablative. Couverte de milliers de polymères à très haute densité, elle a été conçue pour perdre des plaques en cas de dégâts. Lorsqu'un missile ennemi atteint l'armure, les éléments abîmées sont simplement éjectés. Ils sont remplacés par un four à polymères intégré qui produit des plaques, retenues par le champ de force de l'armure.

ARMURE EXTREMIS
2005

L'armure Extremis est à ce jour le modèle le plus avancé qu'Iron Man ait à sa disposition. Tony utilise la technologie Extremis pour littéralement transformer ses fonctions corporelles afin d'obtenir une fusion plus avancée de l'homme et de la machine. Une fois la technologie Extremis assimilée par son système, il est capable de se connecter à n'importe quel satellite ou autre appareil technologique, par le simple pouvoir de sa pensée.

ARMURE HAUTE GRAVITÉ
2006

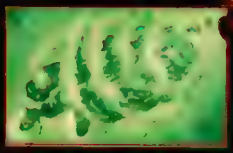
Encombrante et lourde, similaire à ses trois précédentes armures spatiales, l'armure haute gravité d'Iron Man a été conçue avec comme souci principal la stabilité. Équipée de stabilisateurs magnétiques et à réaction, ainsi que d'un système de surveillance de l'état de santé très précis, elle lui permet de survivre et de s'orienter dans les profondeurs de l'espace, et même de résister à une rencontre violente et impromptue avec l'Homme de Titane.

ARMURE HYDROLIQUE MK 2
2006

À la poursuite d'un détenu parti pour le royaume d'Atlantis, Wolverine des X-Men appelle à l'aide son collègue des Vengeurs, Iron Man. Il utilise une de ses armures de plongée et parvient à résister à la pression extrême des fonds marins, en continuant à poursuivre sa proie.

ARMURE HYPERVELOCITÉ
2007

L'armure d'hypervélocité a d'extraordinaires capacités de calcul et de stockage de données – suffisamment pour emmagasiner tous les souvenirs de Tony Stark –, et contient également un armement de premier ordre. Avec ses longs bras à extension, ses bottes à réaction multi-tâches et sa pointe de supercavité télescopique à induction à système d'air propulsé qui lui permet d'atteindre des vitesses inégalées en mode sous-marin, l'armure a été à juste titre baptisée Tony 2.0.



L'armure Tony 2.0, possédant d'étonnantes capacités sous-marines.

ARMURE HULKBUSTER MK 2
2007

Quand Tony Stark a participé au projet consistant à exiler Hulk dans l'espace, il avait imaginé la possibilité que le Goliath vert revienne sur Terre d'une manière ou d'une autre. Équipé de son armure la plus grosse et la mieux protégée, il provoque Hulk pour un combat titanesque au-dessus de Manhattan, tout en prononçant un discours destiné à l'ensemble de la nation. Malgré la remarquable robustesse et l'armement extravagant de la tenue Hulkbuster, Hulk ne fait qu'une bouchée de l'impressionnant nouveau jouet d'Iron Man.

AVANT L'ARMURE

Tony Stark est un rêveur. Malheureusement, c'est une qualité que son père et lui ne partagent pas. Alors qu'enfant Tony construit des modèles réduits d'hommes en métal à partir de jeux d'assemblage et s'évade dans la lecture des aventures du roi Arthur et de chevaliers en armures brillantes, Howard, son père, évacue le stress dû à sa position dirigeante et à son statut de fabriquant d'armes au sein de Stark Industries en s'adonnant à la boisson. Tony est un enfant surdoué et à l'esprit inventif mais ne semble pas prendre la vie suffisamment au sérieux aux yeux de son père autoritaire. Il a sept ans lorsque Howard, malgré l'opposition de sa femme Maria, l'inscrit au pensionnat dans l'espoir de le voir se discipliner. Là-bas, il poursuit de brillantes études et devient un beau jeune homme timide de nature. Terminant le lycée à un très jeune âge, il devient le bras droit de son père. Bien qu'étant capable de mettre au point des armes innovantes plus vite qu'il ne change de chemise pour se rendre à une fête en ville, Tony ne s'investit pas pleinement dans son travail. Il préfère mener une vie de séducteur, ce qui contribue à creuser le fossé entre son père et lui.

TONY STARK

Il rejoint la MIT à l'âge de 15 ans. À 21 ans, il dirige l'une des sociétés les plus importantes d'Amérique du Nord. Anthony « Tony » Stark a toujours été en avance sur les autres, sur la tendance et sur son temps.

Howard et Maria Stark ayant trouvé la mort dans un accident de voiture, Tony se retrouve à la tête d'une société dont les résultats se chiffrent en milliards de dollars. Apprenant que ses parents ont péri à cause d'un défaut de fabrication des freins de leur véhicule, le premier acte de Tony en tant que directeur de Stark Industries est de racheter le fabriquant automobile en cause et de revoir entièrement le système de freinage. Aujourd'hui encore, il ignore que l'« accident » a, en fait, été provoqué par un groupe de concurrents qui allaient par la suite fonder Roxxon Oil, une société corrompue.

Après une année ou deux passées à maîtriser les complexités de gestion d'une entreprise de l'importance de Stark Industries, Tony devient l'homme que son père avait toujours voulu qu'il soit. Travaillant sans relâche pour faire de la société une corporation d'envergure internationale, le succès de Tony n'a fait que s'accroître après qu'il a été blessé par une explosion en Afghanistan et qu'il a entamé une double vie sous l'armure du Vengeur Iron Man. Comprenant le terrible pouvoir destructeur de ses armes et réalisant que l'opinion publique commence à s'élever contre ceux qu'elle appelle des profiteurs de la guerre, Tony réoriente les objectifs de Stark Industries, centrés autour de l'armement, vers l'innovation technologique, faisant de la compagnie de son père un des fleurons de l'industrie

Ayant grandi dans le manoir familial situé près de Central Park à New York, Tony a développé un goût certain pour les belles bâtisses. On dénombre, parmi ses demeures luxueuses, un appartement de grand standing situé au sein du siège social de Stark Industries à Long Island, plusieurs autres dans la Stark Tower, un gratte-ciel de Manhattan, ainsi que les locaux de Stark Entreprises en Californie.

Informations personnelles

ÉTAT CIVIL : Anthony Edward « Tony » Stark

ALIAS : Iron Man, également appelé « Tête de Fer » ou le « Vengeur Doré »

TAILLE : 1 m 85

POIDS : 100 kg

YEUX : bleus

CHEVEUX : noirs

FAMILLE : Maria Collins Carbonell Stark et Howard Anthony Stark (parents, décédés), Morgan Stark (cousin), Edward Stark (oncle, décédé), Isaac Stark Sr, Isaac Stark Jr (ancêtres, décédés)

EMPLOIS : aventurier, PDG de Stark Industries, ancien directeur du SHIELD, ancien chef d'Initiative, créateur de la fondation Maria Stark, ancien PDG de Stark International, Stark Solutions, Stark Entreprises et Circuits Maximus, ancien Secrétaire de la Défense des États-Unis, ancien technicien d'Askew Electronics

Célibataire très en vue, la vie sociale de Tony est pratiquement aussi intense que ses aventures en tant qu'Iron Man. Cherchant peut-être à compenser une vie d'étudiant solitaire à l'esprit accaparé par les publications scientifiques et les œuvres de fiction, on le voit souvent avec une fille différente à son bras au cours des fêtes ou des événements auxquels il assiste, ce qui irrite souvent Pepper Potts, son assistante personnelle de longue date.

Malgré un emploi du temps surchargé, Tony parvient toutefois à s'adonner régulièrement à l'exercice physique, convaincu que le cerveau n'est pas le seul muscle à avoir besoin d'entretien. Qu'il débute simplement la journée par un jogging matinal, la bonne condition physique est une pierre angulaire de son quotidien.

Tout comme un ordinateur moderne, l'armure d'Iron Man est sujette à de constantes améliorations. Tony innove sans cesse en équipements et en design afin de rester à l'avant-garde de la technologie de pointe et de conserver un temps d'avance sur celles et ceux que sa vie de combattant du crime l'amène à affronter. Bien qu'étant plus à l'aise dans son laboratoire à mettre en pratique ses nouvelles idées que lors d'une réunion de conseil d'administration, il trouve le temps de faire les deux, n'autorisant qu'à quelques rares amis de confiance, tels que James Rhodes et Pepper Potts, la possibilité de l'aider dans ces domaines.

La sagesse de Tony Stark

Nombreux sont ceux qui se demandent pourquoi **Iron Man** risque sa vie maintes et maintes fois... S'ils pouvaient connaître l'indescriptible euphorie que l'on ressent à voler dans une armure, ils ne se poseraient plus la question !

Deux personnes peuvent s'amuser avec des gadgets, vieux tacot ! D'un autre côté, il y a quelque chose d'imparable dans le classicisme **simple** d'un bon direct du droit !

Très bien, Fatalis, tu as remporté cette manche. Tu m'as mis en échec mais je ne suis pas *mat* !

Si vous voulez demeurer saufs, évacuez la ligne de feu.

Un tel coup de tête pourrait me faire perdre la plupart des combats – mais je ne suis pas en train de me battre pour un trophée. Je me bats pour *ma vie* !

Personne n'a le droit d'aller à l'encontre de son gouvernement... pas même Iron Man.

Mon apparence effraie femmes et enfants qui me voient comme un monstre ! Je suis une vision de terreur pour ceux que je veux aider et protéger !

Aurais-je pu épouser Janice ? Cela aurait-il été honnête avec un cœur comme le mien ?

Firebrand, tu apparais vêtu d'un costume qui te confère des pouvoirs et une invulnérabilité presque égaux aux miens... Comment peux-tu en faire un usage si perverti ?

Qu'en est-il de **ma** cause ? De ce **pour quoi** je me bats ? Quelle qu'elle soit, je dois vivre... et **mourir** pour elle.

L'armure de métal qui m'emprisonnait est devenue l'outil de ma libération.

Il y a une crise écologique mondiale, mais on ne la résoudra pas en faisant preuve d'hystérie.

Je ne fabrique plus d'armes, désormais... Je préfère bâtir l'avenir plutôt que de le détruire.

Porter une armure de métal ne règle pas tous les problèmes... Cela en crée davantage à résoudre.

Vous ne pouvez pas laisser quelqu'un d'autre porter votre croix pour vous.

Suis-je capable d'entretenir une relation amoureuse et continuer à remplir mon rôle d'Iron Man ?

Je ne perdrai pas de temps à glorifier le passé ou discuter des évènements présents pendant qu'un homme est en danger !

Je suppose qu'au final tout ceci n'est pas vain... la vie d'un super-héros a un sens... et un but.

Dissimuler ? C'est devenu donc cela ? Dissimuler mes sentiments, ma vie... derrière un masque de fer ?

C'est la plus aboutie, la plus étonnante des inventions que j'aie jamais réalisées ! Et c'est pour cette raison précise que je dois... la détruire !

Après toute la souffrance et le chagrin provoqués par mon autre armure, je crains d'imaginer ce qu'il se passerait si celle-ci tombait entre de mauvaises mains.

J'ai appris que le libre arbitre n'était pas un don mais un muscle qu'il fallait exercer et c'est seulement lorsque celui-ci est en excellente condition que l'homme devient réellement conscient.

STARK INDUSTRIES

« Suis-je un marchand d'armes ? Non. Ai-je débuté comme fabriquant d'armes ? Oui. Ai-je l'intention de faire ça toute ma vie ? Non. »

Tony Stark

Une affaire de famille

Fondée au XIXe siècle par Isaac Stark Sr, la société Stark Industries était une entreprise de génie civil. La compagnie est restée une entreprise familiale, plusieurs générations de Stark se relayant au poste de PDG. Avec la modernité, Stark Industries se recentre sur la fabrication d'armes, la plupart de ses revenus provenant de contrats passés avec le gouvernement. La société prospère sous l'égide d'Howard Stark jusqu'à ce que celui-ci et Maria, son épouse, ne trouvent la mort dans un accident de voiture. Le contrôle de la compagnie revient alors à leur fils Tony qui fait preuve de réticence. Bien qu'étant à l'origine de nombreuses innovations technologiques produites par Stark Industries, Tony n'est pas sûr d'être prêt à endosser la responsabilité qu'implique la direction d'une entreprise de cette envergure. Pourtant, avec l'aide de Pepper Potts, son assistante de direction, Tony apprend les ficelles du métier et s'investit pleinement dans la gestion de son héritage familial. Avec lui, les profits parviennent à des sommets jamais atteints. Depuis, Tony a continué à imposer sa propre marque à l'entreprise et lui a fait connaître diverses incarnations.

Stark Industries a connu beaucoup de changements au cours des années – différents noms, différentes politiques, différentes localisations – et ses revers de fortune reflètent ceux de son président de génie, Tony Stark, l'intarissable inventeur.

STARK INDUSTRIES

Lorsque Tony hérite de la société, l'activité de Stark Industries est principalement centrée autour de l'armement. Après l'accident qui le fait devenir Iron Man, Tony se pose de sérieuses questions éthiques au sujet de ses créations meurtrières et abandonne la conception d'armes pour se consacrer à des technologies plus bénéfiques pour l'humanité.

STARK INTERNATIONAL

Toujours tourné vers l'avenir, Tony décide de changer le nom de sa société pour refléter sa présence sur le marché mondial. Avec ses filiales à travers le monde et un investissement croissant dans la recherche, le nom Stark International illustrera mieux ces temps nouveaux.

CIRCUITS MAXIMUS

Tony replonge dans l'alcool et Obadiah Stane lance une OPA sauvage contre Stark International qu'il rebaptise Stane International et réoriente vers la fabrication d'armes. Redevenu sobre, Tony décide de s'installer en Californie et repart de zéro en fondant une firme d'électronique.

STARK ENTREPRISES

Non content d'avoir évincé Stark de sa propre société, Obadiah Stane se livre au sabotage de Circuits Maximus et détruit les locaux de la jeune compagnie dans une explosion. Obadiah trouve la mort dans un affrontement avec Tony et ce dernier décide de prendre ses distances avec le système corrompu de Stane en fondant Stark Entreprises à Los Angeles.

STARK FUJIKAWA

Après avoir racheté Stane International et assaini les pratiques de la compagnie, Tony trouve apparemment la mort au cours d'un affrontement opposant Iron Man à Immortus. Durant le temps de cette disparition, Fujikawa, un conglomérat étranger, lance une OPA et prend le contrôle de Stark Enterprises, un contrôle qu'ils conserveront après la miraculeuse réapparition de Tony.

STARK SOLUTIONS

Au lieu de se battre pour récupérer sa société, Tony créé une agence de conseils baptisée Stark Solutions. Proposant ses services à qui peut se les offrir, Tony a bâti Stark Solutions principalement pour en redistribuer les bénéfices à la fondation Maria Stark, son œuvre caritative.

STARK INDUSTRIES 2

Tony entame une liaison sentimentale avec Rumiko Fujikawa et se trouve en mesure de redevenir actionnaire majoritaire de sa société. Il décide de tout reprendre dès le début et rebaptise la compagnie Stark Industries. L'entreprise a, depuis, été victime d'un virus technologique produit par les Skrulls et a été détruite par Ezekiel Stane. Malgré tous les efforts de Stark, la société familiale est désormais au bord de la banqueroute.

PERSONNEL

En plus de Pepper Potts, Happy Hogan et Jim Rhodes, Tony recrute les meilleurs des meilleurs.

Mme BAMBI ARBOGAST

Mme Arbogast, impertinente secrétaire de direction de Tony pendant de nombreuses années, a maintes fois prouvé qu'elle pouvait faire face à une situation de crise comme tenir tête au Melter (ce qui s'est déjà produit).

MARCY PEARSON

Chargée des Relations Publiques de Stark Enterprises, Marcy occupe brièvement la fonction de PDG lorsque Tony a été victime d'un attentat par balle et cloué sur son lit de mort. Elle est, plus tard, dévorée par son ambition, ce qui pousse Jim Rhodes à mettre fin à son contrat

KEVIN O'BRIEN

Chercheur au sein de la première version de Stark Industries, O'Brien a aidé Tony à concevoir l'armure sophistiquée du Garde. Rendu fou par un défaut de fonctionnement, Kevin affronte Iron Man et périt dans le combat

ABRAHAM KLEIN

Ancien professeur de Tony, Abe est embauché par son élève d'autrefois. Travaillant sous couverture au service de Mordecai Midas, criminel notoire, Abe sabote la compagnie de l'intérieur pour le compte de son patron

ARTEMUS PITHINS

Ex-chargé des Relations Publiques pour Stark International, Pithins a démissionné de ses fonctions lors de la prise de contrôle de la société par Stane. Tony et lui refont équipe lorsque que Pithins fait office d'attaché de presse à la Maison Blanche et Stark – de Secrétaire de la Défense.

MORLEY ERWIN

Homme de confiance de Rhodey et son assistant technique lorsque Jim devient Iron Man pour la première fois, Morley intègre rapidement Circuits Maximus aux côtés de sa sœur et de Tony avant de mourir prématurément dans une explosion.

CLYTEMNESTRA ERWIN

Sœur de Morley et véritable génie de la technologie, Clytemnestra participe à la création de Circuits Maximus. Reprochant à Tony la mort de son frère, elle le trahit au profit d'AIM et trouve la mort dans la bataille qui s'ensuit.

ABE ZIMMER

Tony rencontre Abe lors du rachat de la société Accutech. Zimmer gagne rapidement sa confiance et utilise ses grandes connaissances en informatique pour lui venir en aide en maintes occasions, jusqu'à sacrifier sa vie pour son employeur

JOCASTA

Intelligence artificielle et jadis membre des Vengeurs, Jocaste a dû se télécharger elle-même dans l'armure d'Iron Man afin de survivre au cours d'une bataille Elle est un temps l'un des composants du parc informatique de Stark.

INVENTIONS

L'armure d'Iron Man, en constante évolution, n'est qu'une des incroyables inventions de Tony Stark.

L'HELLICARRIER DU SHIELD

Étant l'un des esprits brillants à l'origine de la création du SHIELD, force de maintien de la paix internationale, Tony Stark conçoit leurs armes et leur technologie pendant des années avant d'orienter sa compagnie vers la recherche d'innovations moins meurtrières. Avec l'aide de Nick Fury, Mr Fantastic des Quatre Fantastiques, et Forge des X-Men, Tony crée l'un des engins les plus admirés du SHIELD, l'Hellicarrier, un transporteur aérien Avec sa capacité de 1000 hommes et son système de propulsion tourbillonnant, l'Hellicarrier sert de quartier général mobile pour les opérations du SHIELD

MANDROÏDES

Conçus par Tony Stark pour protéger les agents du SHIELD d'attaques de super-humains, ces Mandroïdes en armures sont inaugurés pour combattre les Vengeurs

L'ARC D'ŒIL-DE-FAUCON

Bien que la plupart des flèches piégées du Vengeur appelé Œil-de-Faucon soient fabriquées par l'archer lui-même, c'est Tony Stark qui a conçu les plus technologiques.

LE BOUCLIER DE CAP

Lorsque le gouvernement le destitue de son titre, Steve Rogers demande à Tony de lui fabriquer un autre bouclier.

LE QUINJET

Le Quinjet, la performante navette des Vengeurs, a été conçu à l'origine par T'Challa, la Panthère Noire Tony Stark y a, depuis, apporté quelques modifications pour son usage par les Nouveaux Vengeurs et les Puissants Vengeurs le jet peut décoller à la verticale et dépasser la vitesse de Mach 2.

INVENTIONS DIVERSES

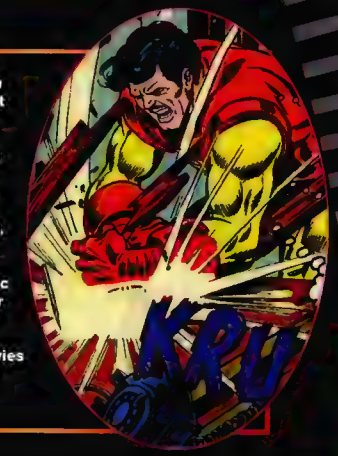
- Torpille à rayon à particules
- Unité de camouflage individuelle
- Vendredi : assistant personnel virtuel
- Système informatique HOMER (Matrice Heuristique d'Opération et d'Emulation)
- The Works : un véritable « immeuble intelligent »
- Armure des Gardes
- Intelligence Artificielle Plato (Opérateur Électrique et Logique Tactique)
- Le Rôdeur Volant (et autres véhicules volants)
- Vroom Room : centre d'entrainement en réalité virtuelle
- Mine sentinelle
- Fusée Uranus II
- Véhicule d'exploration de Jupiter
- Lance-missile anti-missiles
- Jet espion SK-1
- Tank marin experimental
- Navires hex Pegasus et Chimera
- Satellite du SHIELD
- EMD
- Incapacitant d'armure
- Arme à impact transistorisé
- Armure Iron Spider
- Communicateurs holographiques
- Circuits encéphalographiques
- Rollers à énergie transistorisée
- Tank-wagon de combat

UN HÉROS TROUBLÉ

Derrière une apparence de séducteur insouciant, Tony Stark est un homme hanté par ses erreurs passées et les problèmes à venir. Il vit sa vie à l'extrême, une vie qui l'a amené a se battre contre de sérieux ennuis de santé invalidants et un alcoolisme chronique.

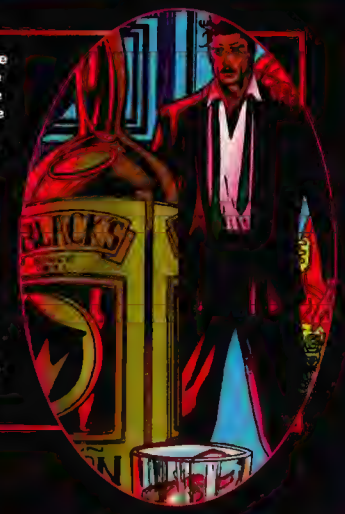
MAUVAISE CONSCIENCE

Tony Stark a fait fortune en semant la mort. Quelle que soit la façon dont il regarde les choses, il ne peut ignorer les faits. Son père était un fabricant d'armes qui vendait des machines à tuer géniales et efficaces au gouvernement américain, collaborant ainsi à leurs différents efforts de guerre. Succédant à son père, Tony est devenu bien plus qu'un marchand d'armes encensé. Il a amélioré les concepts de son père et Stark Industries a engrangé les bénéfices. Ce n'est qu'après avoir vu de ses propres yeux le terrible pouvoir destructeur de ses créations qu'il remet en cause une vie de travail. Après avoir frôlé la mort dans l'explosion d'une mine Stark, Tony prend conscience des conséquences meurtrières de ce qu'il fait. Il aura fallu du temps, de la paperasse et beaucoup de palabres avec la bureaucratie avant que Tony ne cesse définitivement de fabriquer des armes estampillées Stark. Aujourd'hui, il combat sous l'armure d'Iron Man et tente de réparer ses erreurs passées en protégeant les gens. Mais le fait qu'il ne puisse pas ressusciter les milliers de vies emportées par les inventions de sa compagnie est un lourd fardeau pour lui.



L'ÉTERNEL DÉMON

La plus grosse crainte de Tony Stark est de perdre à nouveau le contrôle de lui-même. Luttant contre son alcoolisme depuis qu'il est adulte, il a plus d'une fois touché le fond. L'alcool est une menace permanente tapie dans les plus sombres recoins de son âme – une menace que certains de ses ennemis ont utilisée sans vergogne. Il ne se passe pas un jour sans que Tony ne lutte contre le démon de la bouteille.



MALHEUREUX EN AMOUR

Des femmes d'une grande beauté exotique, des partenaires féminins avec un excédent de bagages personnels, de charismatiques mais fatales super-vilaines : la chance n'est pas du côté de Tony quand il s'agit d'amour. Des choix hasardeux conjugués à une mauvaise conscience et à une personnalité renfermée donnent lieu à une suite de liaisons malheureuses. Pour Tony, l'amour véritable semble hors d'atteinte. Mais certains pensent qu'il cherche ailleurs ce qui se trouve depuis tout ce temps juste sous ses yeux.

UN CORPS BRISÉ

Certes, l'armure que Tony a créée semble quasiment invulnérable mais c'est loin d'être le cas de celui qui la porte. Depuis sa première apparition en tant qu'Iron Man, Tony est victime d'une très fragile condition cardiaque à cause du bout de shrapnel qui s'est logé près de son cœur. À l'origine, il devait porter en permanence une partie de l'armure sur sa poitrine pour que son cœur puisse continuer à battre. Il a subi une transplantation cardiaque mais a connu au cours des années d'autres soucis de santé comme la colonne vertébrale brisée et une période de paralysie totale.

AMIS ET ALLIÉS

Si l'on peut juger un homme sur la qualité de ses amis, alors Iron Man n'a aucune inquiétude à avoir. S'étant fait des alliés dans les conseils d'administration et sur les champs de bataille, Tony Stark a toujours quelqu'un qu'il peut appeler dans un moment de crise.

Nick Fury

L'un des concepteurs du SHIELD, la force de maintien de la paix, Tony Stark a aussi été de ceux qui ont désigné Nick Fury comme directeur de l'organisation. Stark, sous ses deux identités, a toujours prêté main forte au SHIELD, même après que Fury a tenté de s'accaparer Stark International, au moment où Tony a renoncé à la production d'armement. Le fait est qu'immédiatement après qu'il a déjoué la tentative de Fury, tous deux se sont retrouvés côte à côte pour combattre l'imposant robot Dreadnought.

Dum Dum Dugan

Bras droit de Nick Fury et lui-même excellent chef d'équipe, Timothy « Dum Dum » Dugan collabore avec Stark lorsque ce dernier est nommé directeur du SHIELD. Pourtant, après l'invasion secrète menée par les Skrulls, un peuple extraterrestre capable de changer d'apparence, il s'est avéré que Tony n'a pas du tout travaillé avec Dugan mais avec un Skrull se faisant passer pour le loyal soldat.

Eddie March

Eddie March, un boxeur inspiré par le combat contre le crime que mène Iron Man, est entraîné par Tony Stark pour prendre sa place sous l'armure. Inquiet pour sa santé défaillante, c'est avec enthousiasme qu'il prépare Eddie à le remplacer pour finir par découvrir que la vie de March est sérieusement mise en péril par un caillot sanguin. Toutefois, après que Tony a repris son rôle de super-héros, les deux hommes restent amis et par la suite, March rejoint la fondation Iron Man, une œuvre caritative.

Scott Lang

Deuxième incarnation de l'Homme-Fourmi (le premier était Henry Pym, scientifique et membre originel des Vengeurs), Scott Lang travaille pendant des années pour Stark International. On pouvait toujours lui faire confiance pour aider son employeur en cas d'urgence. Prêt à tous les efforts pour Tony, il est même allé de son propre chef jusqu'à pénétrer clandestinement dans un pénitencier pour pouvoir interroger l'un des prisonniers. Lang a connu une fin tragique lors de l'accès de folie meurtrière de la Sorcière Rouge.

Pepper Potts

Bien qu'elle soit probablement la plus loyale des amis de Tony Stark et son assistante de direction, Pepper Potts ne s'accorde pas toujours avec son excentrique employeur. Lors de leur première rencontre, elle a trouvé Tony quelque peu sexiste. Et des années plus tard, alors qu'elle a épousé Happy Hogan, Pepper ne voulait plus avoir à faire à Tony Stark, synonyme de problèmes. Pourtant, Pepper revient vers lui et ce sera probablement toujours le cas.

Abe Zimmer

Tony a rencontré Abe, un ingénieur en informatique, lors du rachat d'Accutech, un institut de recherches. Après que Zimmer l'a informé des agissements du saboteur fantôme, Tony et lui développent une véritable amitié. Abe aide Stark à pirater des ordinateurs étrangers au cours de la Guerre des Armures. Il prouve sa loyauté en périssant, victime de Stockpile, sans trahir les secrets de son employeur.

Jim Rhodes

Leur amitié s'est forgée sous le feu des combats. Rhodey et Stark ont vu, l'un chez l'autre, le meilleur et le pire, sans que cela ne brise le lien qui les unit. Le considérant comme son frère, Tony a donné une armure à Jim, un cadeau réservé à très peu d'individus.

Bethany Cabe

Ancienne amante de Tony, grâce à qui il surmonte son alcoolisme pour la première fois, Bethany Cabe réapparaît fréquemment dans la vie de Stark. Que ce soit en tant que chef de la sécurité ou responsable du projet War Machine, Bethany est restée fidèle à son amour passé.

Happy Hogan

Beaucoup se sont déclarés prêts à risquer leurs vies pour Tony Stark mais Happy Hogan l'a réellement fait. Il sauve son employeur plus d'une fois. La dernière lui coûte la vie lorsqu'il empêche le Maître des Espions d'assassiner Iron Man.

Maria Hill

Choisie pour remplacer Nick Fury à la tête du SHIELD, Maria Hill renonce par la suite pour céder à Stark la direction de l'organisation et fait preuve d'une incontestable loyauté à son service. Renvoyée en même temps que Tony lorsque le SHIELD devient HAMMER, dirigé par Norman Osborn, Maria et Stark ont une brève liaison.

Le Garde

Rendu fou par un disfonctionnement des circuits de l'armure du Garde, Kevin O'Brien, qui était jusque là l'allié d'Iron Man, devient son ennemi. Longtemps après la mort tragique de Kevin au cours d'un affrontement, Tony corrige les défauts de l'armure et la vend à la prison appelée le Vault afin de mieux équiper les surveillants.

Edwin Jarvis

Majordome de Tony et ami loyal de la famille Stark, Edwin Jarvis a vu celui-ci grandir pour devenir l'homme qu'il est aujourd'hui. Il devient le maître d'hôtel des Vengeurs et il est remplacé par un Skrull lors de l'Invasion Secrète.

Ho Yinsen

Pionnier de la médecine scientifique et, tout comme Tony Stark, passionné des nouvelles technologies, Ho Yinsen est capturé par le belliqueux Wong-Chu. Forcé à étudier des anneaux extraterrestres sur ordre du Mandarin, Yinsen fait par la suite le sacrifice de sa vie pour permettre à Tony de s'échapper.

Sal Kennedy

Sal Kennedy est un hippie des temps modernes, et ce sont ses idées peu orthodoxes qui ont poussé Tony à en faire son conseiller et mentor officieux lorsqu'il est mis à la tête du SHIELD. Sal s'oppose à l'éthique de Stark en diverses occasions et finit par haïr sa position au sein du SHIELD. Il est tué lors de l'attaque du Mandarin contre l'Hellicarrier.

Le Valet-de-Cœur

Témoin de l'assassinat de son père, un scientifique, le jeune Jack Hart a été, au même moment, exposé au fluide Zéro, ce qui lui a procuré des super-pouvoirs. Hart devient un combattant du crime sous l'identité du Valet-de-Cœur et passe du statut de protégé d'Iron Man à celui de membre des Vengeurs.

Le deuxième Garde

Michael O'Brien a été le deuxième homme à porter l'armure du Garde et le deuxième à être rendu fou par ses circuits. Les deux hommes deviennent amis par la suite et Michael remplace occasionnellement Tony, allant même une fois jusqu'à combattre le Mandarin.

Force

Assistant de laboratoire, Clayton Wilson a volé un générateur de champs de force et a opté pour une carrière criminelle sous le nom de Force. Pris de remords, Clay, avec l'aide de Tony Stark, a décidé de changer le cours de sa vie. Il a changé d'identité et s'appelle désormais Carl Walker.

Henry Hellrung

Henry Hellrung n'est pas un héros. Célèbre pour son rôle d'Iron Man qu'il joue pour la télévision, Hellrung devient le compagnon de boisson du véritable Tony. Des années plus tard, Henry devient le tuteur de Stark aux Alcooliques anonymes avant d'intégrer l'Order sous l'identité d'Anthem.

Pepper Potts

Pepper Potts est la raison pour laquelle Stark Industries ne s'est pas effondrée il y a des années. Elle est le bras droit de Tony depuis bien plus longtemps qu'elle et lui ne sont disposés à l'admettre. Amoureuse de son employeur dès le premier jour, Pepper flirte avec Tony depuis aussi longtemps qu'Iron Man flirte avec le désastre.

Informations personnelles

ÉTAT CIVIL : Virginia « Pepper » Potts

ALIAS : Rescue, Hera, anciennement Pepper Hogan

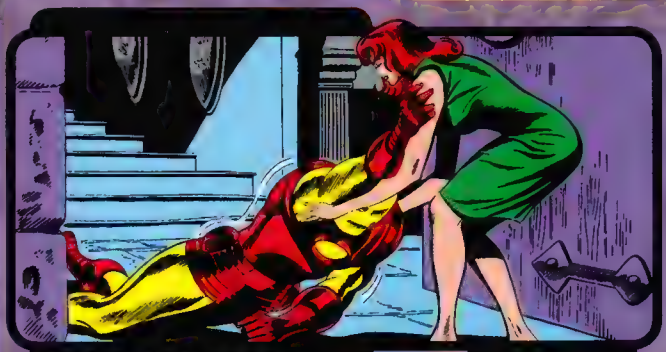
FAMILLE : Harold « Happy » Hogan (époux, décédé), un fils et une fille adoptifs, Clay Hogan (beau-frère), un grand-père par alliance non identifié

EMPLOIS : secrétaire de direction, ancienne coordinatrice de l'Order

AFFILIATIONS : Order, Stark Industries

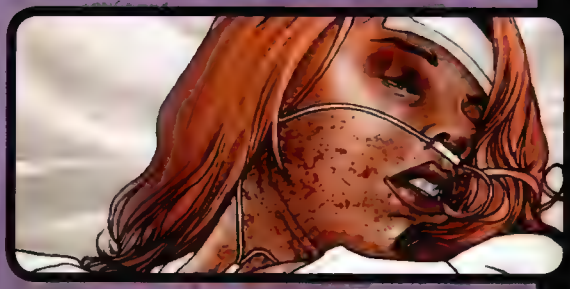
Pepper en danger

Malheureusement pour Pepper, être l'assistante de Tony Stark l'expose constamment au danger. Tony la débaucha du secrétariat après que Pepper a trouvé et corrigé une erreur qui aurait coûté des centaines de milliers de dollars à sa société. Toutefois, sa promotion au rang d'assistante de direction fait d'elle la cible de tous les super-vilains qui en veulent au Vengeur Doré.



Entre de bonnes mains

Lorsque Pepper prend ses fonctions d'assistante de direction de Tony, sa charge de travail est décuplée. Rapidement, Tony comprend l'importance du rôle qu'il a à jouer au sein de Stark Industries et tous deux forment un équipe solide tandis que leur attirance mutuelle grandit. Pepper aide Tony sur tous les fronts et a sauvé la vie d'Iron Man en de nombreuses occasions.



Victime d'une explosion

Tony et Pepper ne sont jamais parvenus à passer du stade de simple flirt à celui d'une liaison amoureuse. Il s'inquiète de l'état de son cœur malade. Ce n'est que lorsque Pepper est victime de l'explosion d'une bombe lors d'un gala que Tony comprend combien elle est importante pour lui. Parce qu'un morceau de shrapnel se trouve irrémédiablement logé près de son cœur, Tony est obligé de greffer un répulseur à Pepper pour la maintenir en vie.

Malgré un rétablissement rapide et une espérance de vie miraculeusement prolongée, Pepper se montre récalcitrante lorsqu'elle découvre qu'on lui a greffé dans la poitrine une des armes de Tony.

Néanmoins, le générateur de champ magnétique placé dans la poitrine de Pepper est une pile et non une arme. La bonne nouvelle propulse littéralement Pepper dans les airs.

Baiser d'adieu

Lorsque Tony est renvoyé de son poste de directeur du SHIELD, en faveur de Norman Osborn, nouveau chouchou des médias, il refuse de partager avec celui, qui n'est prétendument plus le Bouffon Vert, des informations classées. Recherché pour cette prise de position, Tony donne à Pepper un baiser d'adieu avant d'entrer en clandestinité.

Rescue

Mais ce baiser n'est pas le seul cadeau d'adieu que Tony fait à son assistante loyale. Finalisant la paperasserie de Stark Industries désormais en banqueroute, Pepper découvre une pièce secrète renfermant une armure spécialement conçue pour elle. Équipée seulement d'un système de maintien de vie et pilotée par le programme informatique JARVIS, l'armure sied parfaitement à Pepper qui l'adopte immédiatement et se rebaptise Rescue.

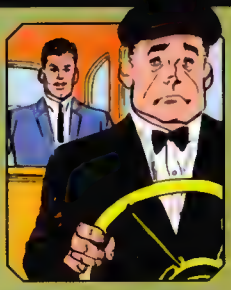
HAPPY HOGAN

« Il a autant besoin d'un chauffeur que d'un trou dans la tête ! Pourquoi me garde-t-il donc ? »

Plus soucieux de ne pas blesser ses adversaires que de gagner le combat, le boxeur Harold « Happy » Hogan n'a jamais rencontré le succès sur un ring. Retiré de la boxe professionnelle, il est embauché à Stark Industries comme chauffeur personnel de Tony Stark, pensant laisser derrière lui une vie de violence. Il s'est, à la place, retrouvé dans une véritable poudrière où chaque jour de travail peut être fatal.

Sauvetage

Alors que Tony participe à un rallye automobile sur le circuit d'Indianapolis, il oublie de recharger l'armure qui permet, à l'époque, à son cœur de battre. Perdant le contrôle de son véhicule, il percute un remblai et est extirpé des flammes par Happy Hogan, spectateur de la course.



Happy le bienheureux

Embauché par Tony Stark en qualité de chauffeur, emploi peu contraignant, en récompense de son acte de bravoure, Hogan n'abandonne pas pour autant l'air renfrogné qui lui valut le surnom de « Happy » (heureux).

Informations personnelles

ÉTAT CIVIL : Harold Joseph « Happy » Hogan

ALIAS : anciennement le Freak, Iron Man

FAMILLE : Virginia « Pepper » Potts Hogan (épouse), père, grand-père et enfants non-identifiés, un fils et une fille adoptifs non-identifiés, Clay Hogan (frère)

EMPLOIS : assistant personnel et chauffeur, liaison locale de la fondation Maria Stark, PDG de Stark Entreprises, organisateur de combats de boxe, propriétaire de ranch, chef de la sécurité, garde du corps, boxeur

AFFILIATIONS : Iron Legion

M. et Mme Hogan

Bien que le courant ne soit pas passé entre eux immédiatement, Happy et Pepper, l'assistante de direction de Tony Stark, deviennent bientôt amis. Les premières tentatives de Happy d'être plus qu'un ami demeurent sans suite car Pepper semble n'avoir d'yeux que pour Tony. Toutefois, la persévérance finit par porter ses fruits lorsqu'elle cesse de se languir de Tony, apparemment insensible, et qu'elle épouse l'ancien boxeur dévoué.

Triangle amoureux

Tony éprouve des sentiments pour Pepper depuis leur première rencontre. Mais à cause de sa condition cardiaque, et désireux de garder son identité d'Iron Man secrète, il a toujours conservé ses distances. Toutefois, ils connaissent parfois de courts instants romantiques.

Identité secrète

Lorsqu'il est blessé au cours de son combat télévisé contre l'Homme-de-Fer, Happy révèle à Tony qu'il a deviné depuis quelque temps qu'il est Iron Man.

Happy devient le Freak

Dans l'espoir de soigner les blessures que l'Homme-de-Titane a infligées à Happy, Tony soumet son ami à l'Intensificateur énergétique, un engin qui permet de diriger de l'énergie dans le corps d'un individu. Happy est guéri mais devient pour un temps une créature difforme appelée le Freak. Rendu fou, il terrifie Pepper, sa femme. Recouvrant son aspect véritable, Hogan ne conserve aucun souvenir de sa monstrueuse transformation.

Séparation, retrouvailles...

Pepper Potts est tout ce qu'Happy désire. Lorsque tous deux convolent en noces et décident de démissionner de Stark Industries pour réaliser leurs rêves, il pense avoir atteint son but. Mais leurs rapports se dégradent lorsqu'ils perdent leurs enfants adoptifs et ils divorcent. Pourtant, le destin les réunit à nouveau sous l'égide de Tony Stark. Tous deux se réconcilient et se remarient.

Le couple connaît de nouveaux problèmes. Le fossé entre eux se creuse lorsque Pepper fait une fausse couche.

« Tu sais, Hap, tu es la seule personne que j'aie jamais rencontrée capable de me faire me sentir comme un parfait idiot. » **Tony Stark**

En plein cœur

Plutôt que de révéler sa fausse couche à son mari, Pepper se confie à Tony Stark. Lorsque celui-ci annonce la mauvaise nouvelle à un Happy ivre, le choc est ponctué d'une surprise de taille. Harry est touché par la balle d'un tireur embusqué destinée à Tony. Stark conduit Hogan à l'hôpital et n'ayant plus de secrets l'un pour l'autre, Pepper et son mari sont à nouveau réunis.

Une mort héroïque

Ce n'est pas une bonne idée de juger Happy Hogan à sa nonchalance. C'est l'erreur que commet le Maître des Espions lorsqu'il pense pouvoir l'utiliser comme appât pour piéger Iron Man. Happy se bat vaillamment contre le super-vilain, et lui et son adversaire tombent d'une passerelle. Hogan est dans le coma, sans espoir de guérison. Pepper supplie Tony d'utiliser son système Extremis pour débrancher l'assistance respiratoire et mettre un terme aux souffrances de son mari.

« RHODEY »

Informations personnelles

ÉTAT CIVIL : James Rupert « Jim » Rhodes

ALIAS : « Rhodey », War Machine, anciennement Iron Man

EMPLOIS : aventurier, ancien commandant du camp d'Initiative, Hammond, sergent instructeur de ONE, sauveteur marin, activiste politique, PDG de Stark Entreprises, pilote, ingénieur en aéronautique, militaire

AFFILIATIONS : ancien membre d'Initiative, de ONE, de Crew, de la Iron Legion, des Vengeurs de la Côte ouest, des Secret Defenders, de Worldwatch et du corps de Marines des États-Unis

POUVOIRS / ARMES : une armure cybernétique Stark équipée d'un armement de pointe.

Il est le bras droit d'Iron Man et la première personne vers laquelle se tourne Tony Stark en cas de besoin. Malgré quelques différences d'opinion occasionnelles, Jim « Rhodey » Rhodes n'a jamais abandonné Iron Man.

VOYAGE AU BOUT DE L'ENFER

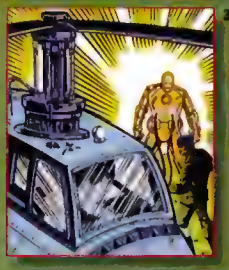
1

Il est surprenant que James Rhodes et Tony Stark soient devenus amis (1). Après tout, la première fois que Rhodey pose les yeux sur Tony, il lui tire dessus avec un pistolet-mitrailleur. Peu d'amitiés fortes voient le jour sous une pluie de balles mais d'une certaine façon, cela sied bien aux deux hommes.

James Rhodes est né dans la pauvreté des quartiers sud de Philadelphie. Déterminé à se faire un nom et à échapper à sa condition, il s'engage dans les Marines et est envoyé se battre à l'étranger. Excellent pilote d'hélicoptère, Rhodes est pourtant touché en plein vol et s'écrase au sol, au cœur du territoire ennemi. Pour corser le tout, un homme portant une étrange armure surgit de la jungle environnante et l'approche alors qu'il est en train de réparer son appareil. Jim fait feu sur cette mystérieuse menace (2) mais les balles ne pénètrent pas la carapace de métal de sa cible. L'homme en armure est bien évidemment Tony Stark portant la première version du costume d'Iron Man. Il vient juste de s'échapper du camp de prisonniers de Wong-Chu et demande de l'aide à Rhodey.

Après avoir réparé l'hélicoptère (3) et détruit un camp de soldats ennemis (4), Tony et Rhodey se posent sur un avant-poste de l'armée américaine. L'expérience commune du combat forme un lien indéfectible entre les deux hommes (5).

2



3

4

5

Toujours fidèle

Tony Stark, une fois sorti de l'armure d'Iron Man, propose à Rhodey un emploi de pilote à l'issue de leur première aventure. Jim accepte cette offre alléchante au sortir de son engagement militaire. Au service de Stark, il parcourt le globe avec son employeur jet-setter et tous deux développent une amitié comme ils n'en avaient jamais connue jusqu'à présent. À maintes reprises, Rhodey fait bien plus que ne l'exige son devoir et sauve la vie de Tony – une dette dont Stark s'acquitte à la moindre occasion sous l'identité d'Iron Man.
Lorsque Tony, rongé par l'alcoolisme, ne peut plus assumer son rôle de super-héros, Rhodey se dévoue fébrilement et perfectionne ses talents en adoptant pour un temps l'identité d'Iron Man. Bien qu'elle soit pour lui une source de douleurs et de tourments, Jim porte l'armure avec fierté. Il la revêtira par la suite à plusieurs occasions pour sauver la vie de son ami.
Quand Tony est cloué sur son lit de mort et demande à Rhodey d'assumer pleinement les fonctions d'Iron Man et de PDG de Stark Industries, ce dernier relève le défi. En découvrant que Tony a simulé sa mort sans le mettre dans la confidence, Rhodes se brouille avec lui, embrouille qu'un peu de temps et un bon vieux combat en armure finissent par arranger.

L'armure d'Iron Man n'est pas réglée sur les ondes cérébrales de Rhodey et lui provoque des migraines, allant même jusqu'à lui causer des troubles de la personnalité.

« C'est moi qui joue au héros ces derniers temps... tu devrais peut-être le noter – ainsi, tu t'en souviendrais. »

RHODEY ET L'AMOUR

Comme Tony, Rhodey est sensible aux jolis minois. Bourreau des cœurs depuis son premier baiser avec Glenda Sendoval, son amoureuse d'enfance, Rhodey est connu pour draguer ouvertement les femmes attirantes même s'il est déjà engagé sentimentalement. Il a même, une fois sous l'armure d'Iron Man, tenté sa chance avec le Captain Marvel féminin – mais sans succès.
Une des liaisons les plus sérieuses de Rhodes est celle qu'il a eue avec Marcy Pearson, l'ancienne chargée des relations publiques de Stark. Mais lorsque les ambitions carrénistes de la jeune femme sont venues obscurcir leur relation, il rompt avec elle et la démet de ses fonctions dans le même temps. Rhodey a également connu une aventure avec Rae LaCoste, un ex-flirt de Tony. Bien qu'étant plus engagés l'un envers l'autre qu'elle et Stark ne l'ont été, Rae et Jim n'ont jamais vraiment réussi à faire vivre leur couple.

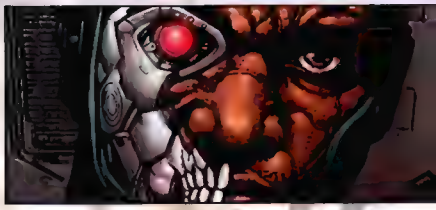
Marcy Pearson

War Machine

Lorsque Tony simule sa mort, il lègue à Rhodey une armure d'Iron Man spécialement conçue pour le combat. Apprenant la supercherie de son ami, Jim rebaptise le costume War Machine et, furieux de ne pas avoir été dans la confidence, coupe pour un temps tout contact avec lui. Il rejoint les Vengeurs de la Côte ouest puis l'organisation humanitaire Worldwatch et trouve enfin sa place sur cette terre. Il perd par la suite l'armure originelle de War Machine au cours d'un voyage à travers le temps mais en gagne une toute nouvelle, d'origine extraterrestre, et peut ainsi poursuivre sa guerre contre le crime.
Toutes ces péripéties ne lui font pas oublier l'homme à qui il doit sa carrière et quand Tony a vraiment besoin de lui, il est toujours présent. Par la suite, il sacrifie son armure extraterrestre, la source de tous ses pouvoirs, pour protéger les secrets de l'arsenal de Tony quand la compagnie Fujikawa lance une OPA hostile contre Stark Industries.

Rhodey ne tient pas à endosser le rôle d'Iron Man, mais son loyauté envers son ami l'y oblige.

DANS LE FUTUR...



« CONTIENS-TOI ET ATTENDS QUE ÇA SAIGNE... »

« DÉSOLÉ, SOLDAT... MAIS RHODEY NE SAIGNE PAS ! »

Jim Rhodes est destiné à être un soldat. Officiant à divers postes tels qu'opérateur de Sentinelles pour le gouvernement ou encore instructeur des super-héros d'Initiative au camp Hammond, Rhodey ne paraît heureux que lorsqu'il se bat pour la bonne cause. Mais quand il est grièvement blessé au cours de l'attaque d'une base militaire à Dubaï, il semble que Jim ne connaîtra plus jamais le feu de l'action. Tétraplégique, la moitié du visage en moins, Rhodey est opéré dans l'infrastructure où sont produites les War Machines de Stark et se voit accorder une deuxième chance. Devenu une véritable arme vivante, il suit désormais sa propre route mais est toujours prêt à venir en aide à Tony.

GIRLS, GIRLS, GIRLS !

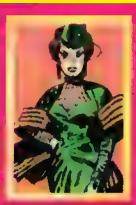
La vie sociale de Tony Stark donne un nouveau sens au mot « séducteur ». Il a courtisé les plus belles femmes de la planète, son passe-temps favori à égalité avec son travail à l'atelier.

Marion

Marion est une des plus sublimes mondaines que Tony ait fréquentées, et elle occupe une place à part dans son cœur, bien qu'il ne se rappelle pas précisément son nom de famille. Après tout, c'est Marion qui suggère à Iron Man de porter une armure dorée afin d'apparaître moins menaçant.

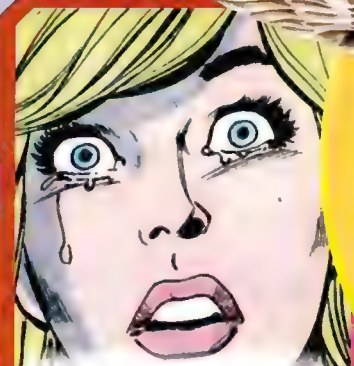
Meredith McCall

Premier amour de Tony du temps du lycée, Meredith se voit interdire par son père de fréquenter Tony, fils d'un concurrent hai. Devenue professeur d'université, elle épouse le docteur Sloane Alden qui deviendra par la suite le super-vilain Frostbite. Elle rencontre également un jeune Tony Stark venu d'une réalité alternative.



[illegible]

[illegible] qui partagent les nuits de Tony au [illegible] Natacha est un agent secret [illegible] Devenue, depuis, une super-héroïne et membre des Vengeurs, elle a connu, en de rares occasions, quelques nouveaux épisodes amoureux avec Tony.



Marianne Rodgers

Dotée de pouvoirs télépathiques latents, Marianne Rogers est victime de visions lorsqu'elle fréquente Tony. Leur relation est sérieuse et ils se sont fiancés mais Marianne garde ses distances, accablée par de troublantes prémonitions, poussant Tony à annuler leur mariage.

Janet Van Dyne

Des années auparavant, alors que Janet Van Dyne, alias la Guêpe, est membre des Vengeurs, elle ignore l'identité secrète d'Iron Man. Elle et Tony ont une aventure sentimentale. Mais leur relation prend fin lorsqu'il lui révèle être le Vengeur Doré. Il est hors de question pour Janet, malgré ses sentiments, de poursuivre une liaison amoureuse avec un ami d'Hank Pym, son ex-mari.

Whitney Frost

Whitney Frost, née comtesse Giulietta Nefaria, ne connaît les faveurs de Tony qu'après avoir été défigurée dans un horrible accident. Le visage dissimulé derrière un masque doré et devenue Madame Masque, elle tombe sous le charme de Stark lorsqu'il lui témoigne de l'affection malgré son apparence. Leur liaison prend fin lorsqu'elle choisit le crime plutôt que l'amour.

Indries Moomji

Cherchant à détruire la vie de Tony, Obadiah Stane s'octroie les services d'Indries Moomjie, une beauté exotique. Celle-ci fait, de façon prétendument fortuite, la connaissance de Tony qui tombe immédiatement sous son charme. Mais elle lui brise le cœur alors que son moral est au plus bas et qu'il a désespérément besoin d'elle – stratagème machiavélique qui pousse Tony à replonger dans l'alcool.

Joanna Nivena

Peu avant d'être fait prisonnier par Wong-Chu, Tony décide de se poser et d'épouser sa petite amie Joanna. Mais lorsqu'il revient de captivité et endosse à nouveau l'armure d'Iron Man, Joanna comprend qu'elle n'a plus sa place dans la vie de Tony.

Janice Cord

Fille d'un industriel rival de Tony et objet de la passion d'Alex Nevski, la Dynamo Pourpre, Janice Cord fréquente Stark malgré tout. Elle est, malheureusement, tuée par accident au cours d'une bataille opposant Iron Man à l'Homme-de-Titane et à la Dynamo Pourpre.

Bethany Cabe

Femme à la personnalité complexe dont la vie est marquée par la tragédie, Bethany aide Tony à se soigner lorsque celui-ci réalise qu'il est alcoolique. Mais elle lui brise également le cœur quand elle le quitte pour retrouver un mari qu'elle croyait mort.

Roxanne Gilbert

Roxanne Gilbert est une activiste politique et la sœur de Gary Gilbert, un lunatique extrémiste plus connu pour avoir été le premier Firebrand, un super-vilain. Elle a [illegible] avec Tony.

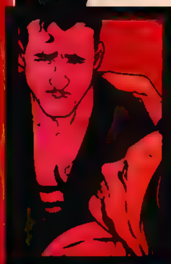
Sunset Bain

Sunset Bain fréquente Tony au temps de l'université, mais développe, malheureusement, plus d'intérêts pour les secrets de Stark Industries qu'elle ne développe des sentiments pour son petit ami. Par la suite, à la tête de la société Baintronics, la rusée Sunset tente de faire échouer un marché de Stark Solutions en se servant d'une armure War Machine volée pour forcer Tony à venir en aide à la compagnie qu'elle dirige.

Heather Glenn

C'est une mauvaise rencontre au mauvais moment. Heather est une alcoolique qui aime faire la fête. Une influence néfaste pour Tony qui, victime des manipulations d'Obadiah Stane, replonge dans l'alcool.

Brie Daniels
Brie, une actrice prête à tout pour se faire connaître, s'invite à une fête que donne Tony Stark dans sa résidence de Los Angeles, avec l'espoir de mettre le grappin sur cet homme riche et célèbre. Le stratagème ne fait pas long feu, mais Tony est conquis par sa beauté et tous deux ont une liaison.



Rumiko Fujikawa
Rumiko cache une grande intelligence sous des dehors d'enfant gâtée qui aime faire la fête. Elle rencontre Tony sur l'île d'Isla Suerte et tous deux entament une liaison amoureuse malgré quelques difficultés dues à la double vie que mène Stark sous l'identité d'Iron Man. Tony est persuadé que Rumiko est la femme de sa vie et lui offre une bague de fiançailles. Rumiko périt tragiquement des mains d'un industriel rival.

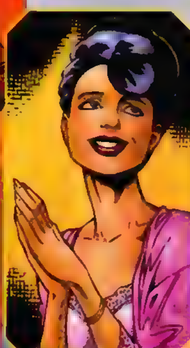
Miss Hulk
Pour Tony, l'un des avantages de devenir directeur du SHIELD est de retrouver Jennifer Walters, alias Miss Hulk. L'héroïne est tout aussi enthousiaste que Tony à l'idée de mêler travail et plaisir. Il ne leur faut pas longtemps pour qu'ils tombent dans les bras l'un de l'autre – et encore moins de temps pour qu'ils se retrouvent opposés.

Rae LaCosta
Bien que Tony et elle n'aient jamais pris leur liaison au sérieux, Rae est une des rares femmes que Tony a fréquentées plus d'une fois. Leurs rapports fugaces deviennent une véritable amitié quand Tony se retrouve paralysé et que Rae ne le réduit pas à son infirmité.

Maya Hansen
Vieille amie de Tony, Maya l'a rencontré à une conférence, et est ensuite devenue une pionnière dans son domaine scientifique. Ils se retrouvent lorsque Tony est dramatiquement transformé par la prise de son sérum Extremis (voir p.156-157). Leur idylle fleurit et ils emménagent même ensemble pendant un temps. Son attachement à sa carrière scientifique la pousse à rompre en simulant sa propre mort.

Veronica Benning
Après avoir frôlé la mort, Tony est complètement paralysé. Contre toute attente et avec l'aide de Veronica Benning, sa kinésithérapeute, Tony recouvre l'usage de ses membres. Il la considère alors d'un œil nouveau et tous deux connaissent une brève aventure.

Kathleen Dare
Elle n'aime pas qu'on lui dise non. Leur brève aventure prend fin à cause de la jalousie et des problèmes psychologiques de Kathy. Dare fait ensuite intrusion dans la maison californienne de Tony et abat une ancienne petite amie. Plus tard, lorsque Stark trouve la mort, en apparence, Kathy met fin à ses jours, accablée de chagrin.



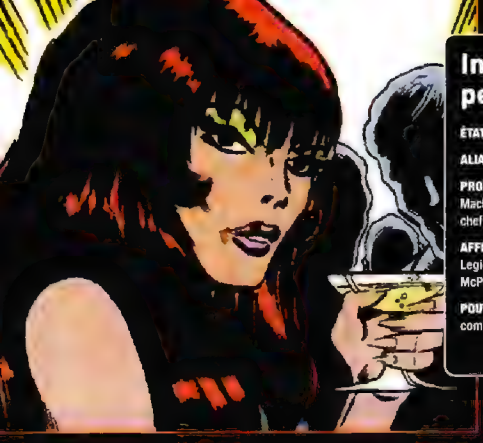
La comtesse Stéphanie De La Spiroza
La jolie comtesse, connaissance remontant aux débuts d'Iron Man, retrouve Tony lorsqu'elle fait appel aux services de Stark Solutions. Ils connaissent une liaison épisodique quand Iron Man n'est pas en train de livrer bataille.

Le docteur Su Yin
Le docteur Su Yin n'a aucun mal à conquérir le cœur de Tony lorsque celui-ci lui rend visite chez elle, en Chine, afin de soigner une condition cardiaque qui s'est soudainement et rapidement détériorée. Malheureusement pour lui, Yin ne peut le guérir et elle est déjà mariée.

Calista Hancock
Lorsque Tony abandonne brièvement sa vie d'industriel multimillionnaire et adopte l'identité d'Hogan Potts, un modeste ingénieur en informatique, il connaît une brève liaison avec Calista Hancock, son employeur. Leur aventure prend fin lorsque Tony reprend le cours véritable de sa vie.

Et toujours...

Pepper Potts
Après des années de flirt et d'incertitude, Tony et sa précieuse assistante de direction décident de mettre de côté leurs sentiments romantiques et de n'être que des amis. Mais cette décision est prise à la suite d'un baiser passionné. Il n'en demeure pas moins que même s'ils se le nient à eux-mêmes, Pepper et Tony partagent une connexion qui refuse de se laisser écarter.



Informations personnelles

ÉTAT CIVIL : Bethany Cabe

ALIAS : War Machine 2.0

PROFESSIONS : directrice du projet War Machine, ancienne PDG de Stark Entreprises, chef de la sécurité, garde du corps

AFFILIATIONS : ancien membre de l'Iron Legion, ancienne associée de Cabe & McPherson, les Spécialistes de la sécurité

POUVOIRS / CAPACITÉS : experte en combat à mains nues, tireuse d'élite

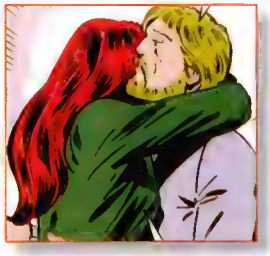
Avec un passé aussi iconoclaste que ses choix de carrière, aucune femme n'a sûrement mis autant au défi Tony Stark que...

Bethany Cabe

GARDE DU CORPS

Tony Stark comprend immédiatement, lorsqu'il fait sa connaissance, que Bethany Cabe n'est pas une femme ordinaire. Et c'est ce que lui prouve cette mystérieuse beauté une fois les présentations faites au cours d'une réception à l'ambassade de Carnélie. Bethany n'est pas qu'un joli minois, elle est aussi une garde du corps émérite et très entraînée. Femme d'initiative, elle se présente à Stark International sans rendez-vous et conquiert le cœur de Tony, même si elle reste très critique quant à l'éthique professionnelle de son alter ego en armure.

« JE DÉTESTE PINAILLER, BACKLASH, MAIS ÇA N'EST PAS "RIEN" QUI T'A ARRÊTÉ... C'EST UN SMITH ET WESSON ! »



VIVANT !

Bethany est une femme aux nombreux secrets dont son mariage. Jeune, Cabe a épouse Alex von Tilberg, un diplomate allemand qui est prétendument mort, il y a des années, dans un accident d'avion, suite à une trop forte consommation de médicaments.

Découvrant que son mari est toujours vivant et retenu captif, Bethany se rend en Allemagne de l'Est où elle est faite prisonnière à son tour. Tony les aide tous les deux à s'évader et révèle sa double identité à son aimée.

De retour aux États-Unis, saine et sauve, Bethany est déchirée entre son passé et son présent, et choisit finalement son mari plutôt que Tony.

CHEF DE LA SÉCURITÉ

Bethany a connu une vie difficile et, avec le temps, s'est remise de sa rupture avec Tony. Lorsque le destin les réunit à nouveau, elle adopte un comportement strictement professionnel, tout du moins au début. Alors que Tony se remet d'une délicate intervention chirurgicale, Jim Rhodes met sur pied l'Iron Legion pour se lancer à l'assaut d'Ultimo, un extraterrestre. En plus des hommes qui ont déjà l'expérience de piloter une armure Iron Man, Rhodey recrute Bethany et mène l'équipe, vêtue de vieilles tenues, au combat. Alors qu'Ultimo semble avoir le dessus, Tony intervient, portant un nouveau modèle d'armure, et la Legion l'emporte. Peu après, Tony propose à Bethany de prendre la direction de Stark Security, ce qu'elle s'empresse d'accepter. Leur passion renaît pour une courte durée car Stark trouve apparemment la mort alors qu'il est sous le contrôle d'Immortus, un super-vilain. Son testament fait de Bethany la PDG de la compagnie, mais elle perd sa place après le succès de l'OPA hostile lancée par Fujikawa International.

« DIS-MOI, TONY,... QUI ASSURERA TA PROTECTION, CE SOIR ? Mme ARBOGAST ? »

TRANSFERT DE PERSONNALITÉS

Peu avant que Tony ne développe son modèle d'armure Centurion d'argent, Bethany est enlevée par Obadiah Stane, son principal rival. Elle subit un traitement expérimental mis au point par le professeur Theron Atlanta au cours duquel sa personnalité est transférée dans le corps d'un clone de Mme Masque. La nouvelle « Bethany » tente d'assassiner Tony et la vraie se voit forcée de venir à son secours sous l'apparence de Mme Masque. Heureusement, Stark décèle le subterfuge et permet à Bethany de regagner sa propre enveloppe charnelle.

DÉPARTEMENT DE RECHERCHES WAR MACHINE

Iron Man représente son passé. War Machine est son avenir.

Des années après la « résurrection » de Tony, Bethany se retrouve à nouveau employé par Stark Industries. Lorsque Jim Rhodes est grièvement blessé au cours de l'explosion d'un complexe militaire, elle se retrouve chargée de sa rééducation et de sa malheureuse transformation en cyborg. Travaillant depuis sa base du Colorado comme chercheuse pour Rhodey, elle a son rôle à jouer dans les missions de War Machine. Elle va même jusqu'à porter une armure pour détruire l'infrastructure de Roxxon, devenant ainsi War Machine 2.0.

Bethany coordonne les attaques de War Machine contre les mercenaires d'Eaglestar International, une armée privée travaillant sous contrat.

PRINCIPAUX ENNEMIS

En tant qu'Iron Man, Tony Stark a affronté plus de criminels qu'il ne peut s'en souvenir. Des fanatiques violents suréquipés pour la guerre aux maléfiques barons de la finance qui s'éloignent rarement du confort de leurs bureaux, il les a tous combattus, et a surmonté bien des obstacles mis en travers de son chemin. Mais un certain nombre des ennemis d'Iron Man se sont révélés des épines persistantes dans son pied blindé, et des adversaires dignes de l'héroïque Vengeur Doré.

Le Mandarin

Le seigneur de guerre uniquement connu sous le nom du Mandarin est peut-être le descendant de Genghis Khan, et se considère comme destiné à dominer le monde. Brillant maître des arts martiaux, artiste et stratège hors pair, il échafaude continuellement des plans pour prendre le pouvoir dans sa Chine natale et pour utiliser ses dix anneaux d'origine extra-terrestre aux pouvoirs presque sans limite pour imposer sa volonté. Un de ses plans les plus désastreux a consisté à faire enlever Tony Stark par le chef de guerre Wong-Chu. Ce faisant, le Mandarin a été l'instrument involontaire de la naissance d'Iron Man.

Obadiah Stane

Obadiah Stane n'est pas du genre à faire table rase du passé. Tony Stark ayant dénoncé ses opérations de business illégales, il voue sa vie à la destruction de son rival. Au fil du temps, Stane manipule Stark jusqu'à le faire plonger dans l'alcool. Il acquiert la société Stark International, il détruit la nouvelle société de Stark, Circuits Maximus, et pille la technologie d'Iron Man pour créer sa propre armure d'Iron Monger. Ce n'est qu'après avoir été physiquement vaincu par Tony Stark qu'Obadiah Stane a fini par admettre sa défaite. Plutôt que de vivre avec son échec, il a choisi de mettre fin à ses jours.

Justin Hammer

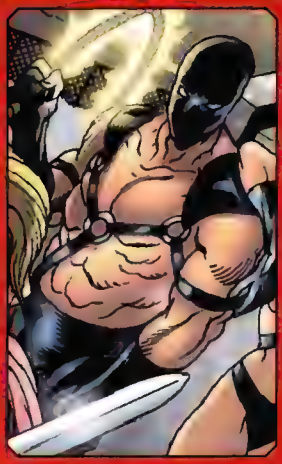
Entrepreneur sans scrupule responsable de la société Hammer Industries, Justin Hammer est l'ennemi d'Iron Man depuis des années. Il s'attaque constamment à Tony Stark de façon détournée. Sa notoriété dans les milieux de la pègre fleurit tout d'abord lorsqu'il crée son propre réseau de super-vilains. Il fournit à ses clients sans morale de la technologie de pointe en échange d'une part de leurs profits, et reste innocent aux yeux de la loi sur son île flottante située dans les eaux internationales. Finalement, à la suite d'un combat contre Iron Man, il est éjecté dans l'espace, prisonnier d'un bloc de glace.

L'Homme-de-Titane

Citoyen russe et activiste politique fanatique, Boris Bullski possède une carrure de geant qui n'a d'égal que son attachement sans borne à des ideaux marxistes et communistes quelque peu passes de mode. Il y a des annees, durant la guerre froide, Boris avait cru avoir trouve le moyen de se distinguer des autres soldats de l'armée rouge. Il s'était arrange pour combattre Iron Man, qui à ses yeux representait le système capitaliste corrompu, devant les cameras de television. Boris a été vaincu, bien qu'il n'ait pas respecté les regles, et depuis, sa haine pour son adversaire américain n'a cessé de croître.

Blizzard

Gregor Shapanka est un ancien scientifique decu de chez Stark Industries qui tente de piller les coffres de l'entreprise, mais qui est interpellé par Iron Man. Renvoyé et humilié, Gregor jure de se venger de son ancien employeur. Il developpe une technologie frigorifique de pointe, adopte le pseudonyme de Jack Frost puis se lance dans une carriere criminelle, mais finit vaincu par Iron Man. Il change ensuite de nom et devient Blizzard, puis est tué au cours d'une bataille contre un Iron Man venu d'un futur potentiel. Il est plus tard remplacé par un nouveau Blizzard, Donald Gill, à qui un autre ennemi d'Iron Man Justin Hammer, a fourni un armement frigorifique ultramoderne.



L'Homme-au-Fouet

Ingenieur en armement ne rechignant pas devant l'argent facilement acquis, Mark Scarlotti devient un mercenaire appelé l'Homme-au-Fouet. Armé de fouets contrôles cybernétiquement qu'il a lui-même crées, il se met au service de divers employeurs, dont Justin Hammer. Bien qu'il ait amélioré son arsenal à plusieurs reprises, y ajoutant même une plate-forme volante, il est la plupart du temps vaincu par Iron Man. Lorsque l'armure de celui-ci devient consciente durant une brève periode, l'Homme-au-Fouet est tue par l'intelligence artificielle. Récemment, un nouvel Homme-au-Fouet a été aperçu, accompagné d'une partenaire qui porte un autre de ses anciens pseudonymes, Blacklash.

Fin Fang Foom

Membre d'une race extra-terrestre de creatures ressemblant à des dragons et vivant sur la paisible planète Kakaranathara, Fin Fang Foom a voyagé à travers l'espace pour finir par s'écraser sur la Terre avec le reste de son équipage. Propriétaire d'un des dix anneaux de pouvoir qu'utilise le maléfique Mandarin, Foom a été réveillé de son profond sommeil par ce même seigneur de guerre. Aujourd'hui, il est apparu au monde comme pour jouer le rôle du terrible dragon face au preux chevalier que serait Iron Man.

Le Maître des Espions

Trois hommes ont porte le surnom du Maître des Espions. Le premier, dont l'identité n'a jamais été revelée, était un maître de l'espionnage industriel, qui a pris Stark Industries pour cible à de nombreuses reprises. Travaillant souvent pour Justin Hammer, il a été assassiné par le Fantôme lors d'une rencontre avec Iron Man.
Le deuxième Maître des Espions était Nathan Lemon, un élève du criminel le Taskmaster. Il a été tué sur ordre du nouveau Maître des Espions, le soi-disant philanthrope Sinclair Abbott.

La Dynamo Pourpre

Produit d'expériences scientifiques remontant aux années soixante, la Dynamo Pourpre est la réponse russe à Iron Man. Fréquemment réinventée au cours des années, l'armure de la Dynamo Pourpre a été revêtue par au moins huit individus différents. Elle a originellement été créée par Anton Vanko, que le gouvernement soviétique a forcé à attaquer Stark Industries. Après avoir déserté afin de rester aux États-Unis, Vanko est mort en combattant son successeur, Boris Turgenov. Aujourd'hui, l'armure est en général pilotée par Dimitri Bukharin, d'abord rival de Tony Stark, avant qu'une solide amitié ne le lie les deux hommes.

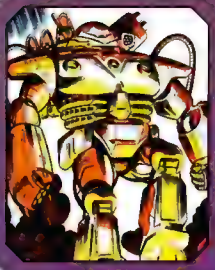
AUTRES ENNEMIS

Kang le Conquérant

Nathaniel Richards, le despote qui voyage dans le temps, Kang, a semé la tempête dans la vie de Tony Stark. C'est l'alter ego futuriste de Kang, Immortus, qui lui seul est parvenu à véritablement vaincre Iron Man, le transformant en véritable assassin. Ironiquement, le Kang adolescent se rebelle contre sa destinée future et devient le Jeune Vengeur nommé Iron Lad.

La Licorne

Se servant d'une corne énergétique conçue par Anton Vanko (la première Dynamo Pourpre), Milos Masaryk devient la Licorne, un saboteur. Il croise pour la première fois la route d'Iron Man lors d'une mission destinée à détruire une usine militaire américaine. Il possède une force surhumaine et un esprit instable, et est beaucoup plus dangereux que son nom pourrait le laisser imaginer.



Firepower

Résultat de la rencontre entre des innovations technologiques de Stark et l'esprit retors du businessman Edwin Cord, Firepower est un monstre destructeur sans égal. Dirigé par le mercenaire Jack Taggert, il semble imbattable jusqu'à ce qu'Iron Man réimagine sa propre armure dans le but spécifique de mettre à mal ce tank sur pattes de deux tonnes.

Firebrand

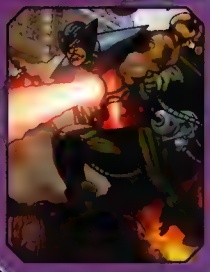
Reprenant le flambeau là où le précédent Firebrand, le fanatique Gary Gilbert, l'avait laissé, Rick Dennison est encore plus tout feu tout flamme que son prédécesseur à la mèche courte. Dans sa forme mutée, il attaque un séminaire de businessmen sur une île, mais il est finalement vaincu grâce à l'esprit brillant d'Iron Man.

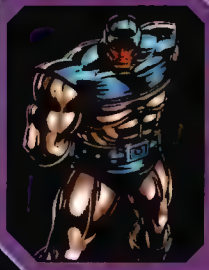
Le Comte Nefaria

Père naturel de Whitney Frost et raison de sa déchéance criminelle sous les traits de Madame Masque, le criminel Luchino Nefaria a combattu les Vengeurs et Iron Man plus souvent qu'à son tour. Il est passé pour mort pendant de nombreuses années, mais il est revenu tourmenter Iron Man avec un plan minutieusement échafaudé.

Le Fondeur

Lorsqu'il fut découvert que l'industriel Bruno Horgan utilisait des matériaux de qualité inférieure dans la construction de l'armement qu'il fournissait au gouvernement américain, ses contrats lui furent retirés et c'est Tony Stark qui en hérita. Jurant de se venger, Bruno devient le Fondeur et utilise un rayon capable de réduire l'armure d'Iron Man à l'état liquide.





Le Contrôleur

Handicapé par un accident de laboratoire, le scientifique Basil Sandhurst se crée un exosquelette et devient un criminel sous le nom du Contrôleur. Utilisant ses « disques d'esclavage » pour contrôler ses pions sans défense, il a créé de nombreux stratagèmes afin de drainer leur énergie.

M.O.D.O.K.

Plus belle réussite de l'organisation criminelle AIM, MODOK est la forme transmutée de George Tarleton. Son nom signifie Organisme Mobile Conçu Uniquement pour Tuer, et il a donc un penchant certain pour la destruction à grande échelle. Mais ses plans ont pour l'instant toujours été déjoués par Iron Man, Captain America ou les Vengeurs.

Wong-Chu

Wong-Chu, l'impitoyable commandant du camp de prisonniers qui a sans le vouloir donné naissance à Iron Man, a survécu à sa première rencontre avec Stark pour mieux revenir des années plus tard sous les traits d'un parrain de la drogue. Défiguré suite à cette première rencontre, il semble cette fois avoir disparu pour de bon.

Le Laser Vivant

Le scientifique Arthur Parks utilise son armement laser miniaturisé pour embrasser une carrière de criminel. Un accident impliquant Iron Man le transforme en un être bien plus meurtrier constitué d'énergie photonique pure.

A.I.M.

Iron Man déjoue les plans de l'organisation terroriste AIM (Advanced Idea Mechanics) depuis des années. Il a récemment mis fin aux activités d'une branche spécialisée dans le génocide.

Ezekiel Stane

Fils d'un des plus grands rivaux de Tony Stark, Obadiah Stane, Ezekiel a suivi les traces de son père et utilise de la technologie piratée à Stark pour lui livrer une guerre sans merci.

Sunturion

Iron Man et Arthur Dearborn, le Sunturion absorbeur d'énergie, étaient ennemis jusqu'à ce que le Sunturion réalise que ses employeurs de Roxxon étaient corrompus. Il a presque sacrifié sa vie pour la cause d'Iron Man.

Temujin

Temujin est le fils du Mandarin et a hérité des ennemis de son père lorsque celui-ci est passé pour mort. Il a affronté Iron Man, se servant autant des arts martiaux que des anneaux de son père.

Morcedai Midas

Chef de la pègre obsédé par l'or, il a embauché des sbires tels que Madame Masque ou Morgan Stark pour effectuer ses basses besognes. À de nombreuses reprises, il a eu des vues sur Stark Industries.

Iron Patriot

Norman Osborn, l'ancien Bouffon Vert, a pris possession d'une ancienne armure d'Iron Man, l'a faite repeindre et a publiquement déclaré être un héros, malgré ses intentions maléfiques.

L'Épouvantail

Ebenezer Laughton est un contorsionniste qui a abandonné le show business après avoir rencontré Iron Man par hasard, ce qui lui a donné l'idée de devenir le voleur flexible baptisé l'Épouvantail.

Docteur Fatalis

À la fois l'égal et l'opposé d'Iron Man, Victor von Fatalis s'est servi de son esprit scientifique brillant et de son armure de combat de pointe non pas pour le bien de l'humanité, mais pour servir ses objectifs personnels.

Madame Masque

Son visage défiguré reflète son esprit troublé. Whitney Frost a été l'amante, l'alliée et l'ennemi d'Iron Man. Son obsession pour Tony Stark s'est transformée en attraction quasi fatale.

Le Fantôme

Tony Stark a pour la première fois rencontré l'énigmatique saboteur appelé le Fantôme alors que Stark Industries était en train d'acquérir Accutech, une société d'électronique. Souvent opposé à Iron Man, le fantôme a rejoint les Thunderbolts de Norman Osborn, son pouvoir d'invisibilité lui permettant de dérober une des armures d'Iron Man.

Ultimo

Ultimo est un robot géant venu de l'espace qui a été détruit par le Mandarin. Capable de s'adapter pour éviter la défaite, il a fusionné avec Morgan Stark, le cousin de Tony, lors d'un combat contre War Machine.

Les Raiders

Un trio de voleurs high-tech qui utilise de la technologie volée à Stark et qui est financé par Edwin Cord. Ils ont récemment été améliorés et travaillent maintenant pour le gouvernement chinois.

L.M.D.

Lorsqu'une explosion a prêté vie à un double robotique (Life Model Decoy / Androide Presque Humain) de Tony Stark, l'androïde a tenté de remplacer l'homme qu'il devait servir. Le LMD a revêtu l'armure d'Iron Man et a combattu son créateur avant d'être détruit dans une cuve de métal en fusion.

Vibro

Le séismologue Alton Vibereaux a acquis le pouvoir de contrôler les tremblements de terre et est devenu l'implacable criminel Vibro. Il a combattu Tony Stark et a été vaincu par lui, puis par Jim Rhodes lorsqu'il portait l'armure d'Iron Man.

VENGEURS, RASSEMBLEMENT !

« Et puis il advint un jour, un jour à nul autre pareil, où les plus grands héros et héroïnes de la Terre se retrouvèrent unis contre un ennemi commun. Ce jour-là, les Vengeurs étaient nés – pour combattre les ennemis qu'un héros solitaire ne pouvait vaincre ! Au fil des années, leurs effectifs grossirent, changeant de nombreuses fois, mais leur gloire ne flétrit jamais ! Entendez l'appel, car l'heure est venue ! Vengeurs, rassemblement ! »

THOR

LA GUÊPE

IRON MAN

HULK

L'HOMME-FOURMI

AU COMMENCEMENT

Loki, le frère de Thor, recommence ses tours pendables. Bien qu'il ait été emprisonné sur une île déserte dans la dimension mystique d'Asgard par son frère, le dieu nordique du tonnerre, il a toujours l'usage de ses facultés magiques. Il manipule Hulk pour qu'il s'attaque à un train, puis il dévie les ondes radio d'un appel réclamant l'aide de l'identité civile de Thor, le docteur Donald Blake. Mais le plan de Loki fonctionne un peu trop bien. Il parvient à attirer Thor dans un combat contre Hulk, mais il fait aussi venir involontairement Iron Man, ainsi que la Guêpe et l'Homme-Fourmi. Découvrant la ruse de Loki, l'équipe de héros nouvellement formée met à mal le dieu de la ruse. Ils célèbrent leur victoire et réalisent que le fait de travailler ensemble présente des avantages. Et ainsi naissent les Vengeurs, les plus puissants héros de la Terre.

SUITE DES AVENTURES

Il ne faut pas longtemps aux Vengeurs pour s'installer dans le manoir où Tony Stark a passé son enfance et pour se retrouver régulièrement. Financée par les fonds apparemment sans limites de Stark, la nouvelle équipe affronte bientôt un extraterrestre retors nommé le Fantôme de l'Espace. Hélas, le combat fait naître des soupçons à l'encontre de l'élément perturbateur du groupe, l'incroyable Hulk. Fatigué du manque de confiance flagrant de ceux qui sont censés être ses coéquipiers, Hulk quitte les Vengeurs. Dans l'aventure suivante, il s'allie même avec Namor le Prince des Mers, souverain du royaume sous-marin d'Atlantis, pour les combattre. Les Vengeurs parviennent à contenir ces deux titans, mais ne peuvent empêcher Namor de s'échapper. Alors qu'ils recherchent le roi des sept mers, ils découvrent un corps congelé dans un bloc de glace à la dérive. Ils réalisent qu'ils ont découvert le corps endormi de l'icône de la Seconde Guerre mondiale, disparue depuis longtemps, Captain America.

Ils réveillent le héros de guerre et l'accueillent bien vite dans leurs rangs. Inspiration de toute une génération, Captain America gravite naturellement vers le rôle de chef, et cimente la réputation du groupe.

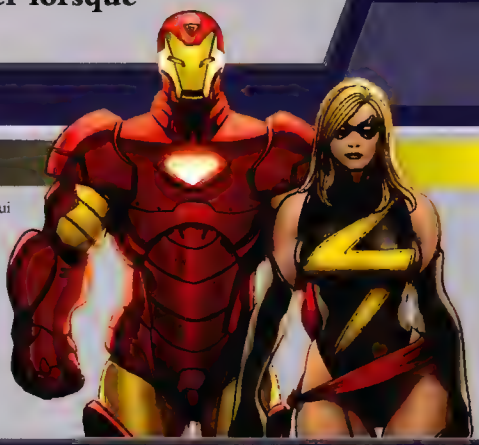
Dès leurs débuts, les Vengeurs semblent destinés à voir leurs effectifs se modifier constamment, selon leurs objectifs ou les circonstances de leurs vies personnelles complexes. Iron Man décide bientôt qu'il ne peut plus assurer ses fonctions de membre permanent. Mais il continue à contribuer au financement et au logement de l'équipe. Il leur fournit également des moyens de transport de pointe, comme leur célèbre Quinjet, et recommande la candidature de Clint Barton, l'archer qui s'était opposé au Vengeur Doré sous les traits du justicier masqué Œil-de-Faucon.

Au cours des années, Iron Man est de nombreuses fois venu rejoindre les rangs des Vengeurs. Il a été une influence constante sur les choix de l'équipe, aidant à la création de ses nombreuses incarnations, y compris les Vengeurs de la Côte ouest, les Nouveaux Vengeurs et les Puissants Vengeurs. Et même si parfois Tony se retrouve opposé à l'équipe (il a même à une époque été si frustré par ses coéquipiers qu'il a créé son propre staff, ForceWorks), il revient toujours vers le groupe dans lequel il a investi tant d'argent, d'énergie et de cœur.

Après les événements bouleversants de la Guerre Civile, Tony Stark est devenu le chef de l'agence de rétablissement de la paix, le SHIELD, et s'est donc retrouvé dans une position où il pouvait modeler l'image des Vengeurs à son idée.

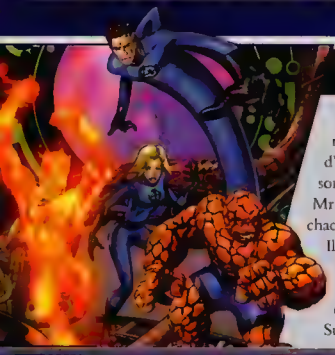
ASSOCIATIONS

Ces rencontres ont joué un rôle prépondérant dans la carrière d'Iron Man, et lui ont permis de rencontrer un grand nombre de héros sur lesquels il peut compter lorsque le besoin s'en fait sentir.



Miss Marvel

Carol Danvers a porté de nombreux noms au cours de sa longue carrière. Elle a été appelée Warbird, Binary et Miss Marvel. Elle a momentanément perdu ses pouvoirs lorsque la mutante Malicia (qui faisait alors partie de la Confrérie des Mauvais Mutants) les a absorbés. Mais elle en a gagné d'autres en combattant aux côtés des X-Men dans l'espace. Elle est le premier choix d'Iron Man comme chef tactique lorsqu'il forme les Puissants Vengeurs, mais elle a plus en commun avec Tony que leur simple passé de justiciers. Comme Tony, la pression exercée par sa double vie lui a coûté cher et elle s'est réfugiée dans l'alcool pour faire face à ses problèmes. Reconnaissant les signes de son propre passé troublé, Tony propose son aide à Carol, allant jusqu'à lui révéler sa double identité. Même s'il a fallu du temps à Miss Marvel pour accepter sa condition, elle a été capable de la vaincre, comme elle a triomphé de bien d'autres épreuves au cours de sa vie.



Reed Richards et les Quatre Fantastiques

Tony Stark a rencontré peu de personnes dont l'intellect rivalise ou surpasse le sien, mais Reed Richards est l'un d'entre eux. Force fondatrice de la super-famille que sont les Quatre Fantastiques, Reed (le super-malléable Mr Fantastic) a développé une solide amitié avec Tony, chacun respectant les prouesses scientifiques de l'autre. Ils ont de nombreux intérêts communs, dont les échecs, et il n'est pas surprenant que les deux amis se soient également entraidés sur le champ de bataille. Aux côtés de sa femme, Sue Richards (la Femme invisible), de son beau-frère Johnny Storm (la brûlante Torche Humaine) et de son vieux pote Ben Grimm (l'indomptable Chose), Mr Fantastic a utilisé ses pouvoirs d'élasticité pour venir en aide à Iron Man à de nombreuses reprises. Une fois, Iron Man et les Quatre Fantastiques ont affronté une armée de monstres dans les rues de Tokyo, ainsi qu'une gigantesque créature venue d'une autre dimension. Tony et Reed étaient également membres de l'Illuminati et des partisans influents de la position gouvernementale lors de la Guerre Civile (voir p. 162-163) qui a ravagé la communauté des super-héros.

L'Araignée

Doté d'une curiosité scientifique similaire à celle de Tony Stark, Peter Parker a toujours vu en ce dernier un modèle et un mentor. Même lorsqu'ils combattent côte à côte sous leurs identités d'Iron Man et de l'Homme-Araignée, ou qu'ils sont coéquipiers dans le même groupe, les Nouveaux Vengeurs, l'Araignée se réfère toujours à Iron Man, avide de ses conseils. Ils partagent de nombreux ennemis communs, comme le Scarabée et son costume blindé, le maître du crime Justin Hammer, le venimeux Radioactive Man, etc. Ils ont combattu côte à côte de nombreuses fois au fil des années. Dans les rangs des Nouveaux Vengeurs, ils ont fait face à des menaces telles que Hydra ou l'armée des ninjas meurtriers de la Main. Ensemble, ils se sont attaqués à Radioactive Man, au Penseur Fou, et à la Grande Roue. Peter Parker a même été le bras droit de Tony avant que le problème complexe de la Guerre Civile ne mette à mal leur amitié.

Ka-Zar de la Terre Sauvage

Au fil des années, Iron Man a fait équipe avec des alliés incongrus. Mais il n'en est sans doute pas de plus improbable que Lord Kevin Plunder, alias Ka-Zar de la jungle. Iron Man a rencontré Ka-Zar lorsque ce dernier a quitté son royaume, la Terre Sauvage, situé quelque part en Antarctique, et s'est rendu dans la propriété californienne des Vengeurs. Faisant le tour du domaine, imaginant la vie d'un super-héros, il est attaqué par surprise par le Piégeur, vieil ennemi des Vengeurs qui tente de dérober l'armure d'Iron Man. Utilisant ses techniques de survie basiques pour combattre l'arsenal sophistiqué du Piégeur, Ka-Zar parvient à capturer le mécréant, aidé par l'ingéniosité d'Iron Man.

Plus récemment, Ka-Zar et sa femme Shanna ont aidé Iron Man à combattre l'invasion Skrull lorsque ces derniers ont tenté d'établir une base sur la Terre Sauvage

Les Champions

Équipe de courte durée composée d'alliés improbables, les Champions de Los Angeles ont rencontré de nombreux héros au cours de leur brève existence. Constitués de la super-espionne la Veuve Noire, de l'esprit de la vengeance le Motard-Fantôme, des anciens membres des X-Men Angel et Iceberg, et du demi-dieu Hercules, les Champions étaient à leur grande époque une force avec laquelle il fallait compter. Lors d'une de leurs aventures, ils ont croisé la route d'Iron Man alors que le Vengeur doré combattait son ennemi MODOK sur la Côte ouest des États-Unis. Après qu'il ait pris contact avec ses deux anciens collègues des Vengeurs, Hercules et la Veuve Noire, Iron Man et les Champions poursuivent MODOK. Iron Man finit par découvrir le repaire de MODOK et, avec l'aide des Champions, libère son excès d'énergie en direction du super-vilain robotique, ce qui semble mettre fin à son existence…

Les Thunderbolts

Autrefois, les Thunderbolts étaient les criminels baptisés les Maîtres du Mal. Ils sont apparus en public après la disparition des Vengeurs, suite à leur combat contre la mystérieuse créature baptisée Onslaught. S'attirant les faveurs du public avant de révéler leurs anciennes identités de super-vilains (parmi les membres, on compte Blizzard, Songbird, Jolt, Joystick, Charcoal, Moonstone, le Scarabée, Atlas, Speed Demon et Radioactive Man), les Thunderbolts sont restés des figures controversées dans l'esprit des Vengeurs lorsque ce groupe est réapparu après son exil dans une dimension parallèle. Une fois, Iron Man s'est fait passer pour le super-vilain l'Homme Cobalt pour infiltrer les rangs des Thunderbolts. Sa ruse a été découverte par Moonstone lorsqu'elle a perdu le contrôle de la vaste quantité d'énergie qu'elle possédait. Avec l'aide des Vengeurs, Iron Man et les Thunderbolts ont maîtrisé la super-vilaine incontrôlable. Durant la Guerre Civile, Iron Man a utilisé les Thunderbolts pour traquer les héros non référencés.

Namor le Prince des Mers

Le fait de régner sur le royaume d'Atlantis n'a pas arrangé la modestie du prince Namor. Doté d'une susceptibilité à fleur de peau et possédant suffisamment de force pour mettre ses menaces à exécution, celui-ci a oscillé entre les rôles de héros et de super-vilain aux yeux du grand public et de la communauté des super-héros. Néanmoins, Namor possède son propre code moral, unique et inflexible, ce qui l'a conduit à faire équipe avec Iron Man de temps en temps, et tous deux ont été membres des Vengeurs, même s'ils n'ont été que brièvement coéquipiers. Une fois, Namor a dû faire face au Vengeur Doré, ses actes irréfléchis ayant accidentellement fait tomber un avion de ligne. Réalisant que la colère de Namor avait été provoquée par les activités de la compagnie pétrolière corrompue Roxxon, Iron Man s'est allié avec l'Atlante et l'a aidé à détruire la base navale de la société criminelle.

LES AUTRES IRON MEN

Parfois, Tony Stark a été forcé de céder la place et a dû permettre à d'autres hommes et à d'autres femmes d'endosser la tenue d'Iron Man.

HAPPY HOGAN
Lorsque le public se met à soupçonner que Tony pourrait bien être Iron Man, son chauffeur Happy Hogan décide de sauver la réputation de son patron en endossant à son tour l'armure. Apparaissant en public, il balaye les doutes chez ceux qui pensent que Tony Stark et Iron Man sont une seule et même personne.

EDDIE MARCH
Le champion de boxe Eddie March s'inspire des exploits héroïques d'Iron Man dans sa carrière. Lorsque Tony décide de mettre un terme à sa carrière de super-héros suite à ses problèmes de santé, il apparaît comme le candidat idéal pour le remplacer. Hélas, Eddie souffre de complications dues à un caillot sanguin, et Tony doit bientôt reprendre du service dans le rôle du Vengeur Doré.

BETHANY CABE
Alliée de confiance, bien qu'elle n'ait jamais porté elle-même le costume d'Iron Man, Bethany se retrouve pour la première fois dans l'armure quand Jim Rhodes la recrute pour piloter une des tenues de rechange de Tony lors d'un combat contre le robot extraterrestre Ultimo. Bethany est à l'aise avec l'équipement et joue un rôle décisif dans la bataille qui s'ensuit.

MICHAEL O'BRIEN
Il croise d'abord Iron Man sur le champ de bataille sous l'identité du second Garde, et devient ensuite un ami fidèle de Tony Stark, allant jusqu'à porter l'armure pour aider Tony dans des combats. Le Mandarin le prend pour le véritable Iron Man et le capture, ce qui force Tony à le secourir.

CARL WALKER
Autrefois nommé Clay Wilson, Carl Walker était le criminel baptisé Force, jusqu'à ce qu'il soit hanté par des cauchemars lui rappelant ses méfaits. Avec l'aide de son vieil ennemi Iron Man, il laisse derrière lui son passé de malfrat et remplace même Tony lorsqu'on a besoin de lui pour combattre le célèbre Fixer.

JIM RHODES
La seule autre personne à avoir endossé l'armure au cours d'une longue période, Jim Rhodes prend la tête de l'offensive des Iron Men contre Ultimo.

« L'Homme en pièces de rechange »

Lorsqu'il découvre au fond de l'océan l'armure de secours d'Iron Man, le maléfique Docteur Demonicus saisit l'opportunité de se venger de son ennemi tant haï. Après avoir minutieusement étudié les mécanismes de l'armure, il l'endosse et part à la recherche de la base des Vengeurs de la Côte ouest.
Le hasard fait qu'il croise bientôt la route de Tony Stark qui, se retrouvant temporairement privé d'armure, s'en est construit une en utilisant des pièces éparses glanées dans la propriété californienne des Vengeurs. Son vieil allié Œil-de-Faucon le surnomme « l'Homme en pièces de rechange », et il est bientôt forcé de mettre son costume à l'épreuve en combattant Demonicus à bord d'un Quinjet des Vengeurs.
Il parvient à s'en tirer et à maîtriser son ennemi perturbé, et, peu après, à mettre un terme à la carrière de « l'Homme en pièces de rechange ».

WOLVERINE

Wolverine traque le super-criminel Nitro, responsable de la destruction de la ville de Stamford, dans le Connecticut. Il demande de l'aide à son collègue des Vengeurs, Iron Man. Il emprunte une armure hydraulique, ce qui lui permet de plonger jusqu'à la cité d'Atlantis afin de capturer Nitro et de l'amener devant la justice.

L'ARMÉE DES IRON MEN

Lors de son bref passage au ministère de la Défense, Tony a pu mettre de l'ordre dans la régulation de l'usage que le gouvernement fait de la technologie acquise auprès de lui au cours des années. Mais, par le fait du sournois sous-secrétaire Sonny Burch, des dizaines d'armures défectueuses d'Iron Men sont produites, prêtes à être utilisées, sans que Tony soit au courant. Par chance, Tony découvre le pot aux roses. Les Iron Men sont transportés dans un avion les menant vers Washington et Stark empêche celui-ci de s'écraser.

CHRONOLOGIE

• Fils unique de l'ingénieur en armement Howard Stark et de sa femme Maria, Tony grandit dans un manoir situé en bordure de Central Park. La discipline stricte imposée par son père, et son alcoolisme, font de Tony un enfant calme et réservé.

• Pour échapper aux soucis familiaux, Tony se passionne pour les Mécano et se fabrique un jouet Iron Man.

• À sept ans, Tony est envoyé en pension : son père souhaite ainsi l'endurcir.

• Tony rencontre des difficultés d'intégration. Il s'évade à travers des romans de science-fiction et les œuvres de Thomas Mallory qui décrit le temps du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde.

• Enfant prodige, Tony intègre le MIT à quinze ans, se spécialisant à la fois en physique et en ingénierie. Il étudie auprès de nombreux professeurs éminents, dont Ted Slaught.

• Tony entame une relation avec Meredith McCall, sa première liaison sérieuse.

• Tony commence à travailler avec son père à Stark Industries. Il ne prend pas la chose très au sérieux, préférant la vie facile du playboy millionnaire.

• Alors qu'ils reviennent d'un rendez-vous d'affaires en ville, Howard et Maria Stark perdent le contrôle de leur luxueuse Sedan. L'accident est dû au sabotage des freins par un groupe de compétiteurs qui formeront plus tard Roxxon Oil. Howard et Maria périssent tous deux dans l'accident, laissant un Tony apparemment irresponsable comme seul gérant de tous leurs biens.

• Le premier acte de Tony en tant que responsable de Stark Industries est d'acquérir la société ayant construit la voiture de ses parents et d'éliminer le défaut qui a causé le supposé accident.

• Tony fait passer sa secrétaire Pepper Potts au rang d'assistante de direction après qu'elle a corrigé une erreur en tapant un contrat gouvernemental, faisant économiser à la société plus d'un demi-million de dollars.

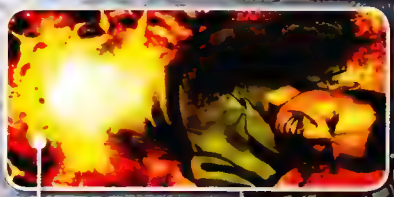
• Tony se démène pour diriger Stark Industries, et Pepper prend de plus en plus de responsabilités.

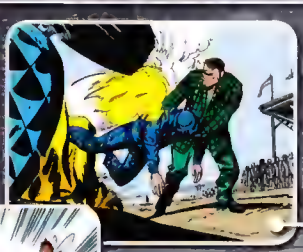
• Tony se fiance avec sa petite amie Joanna Nivena.

• Alors qu'il se trouve en Afghanistan en tant que consultant pour l'armée américaine, Tony est victime d'une explosion causée par une mine fabriquée par sa propre société, son convoi étant attaqué par des terroristes. Il est fait prisonnier, un éclat de mine s'est logé près de son cœur. Les rebelles le somment d'élaborer une arme qui leur permettrait de combattre les Américains. Aidé par Ho Yinsen, également prisonnier, Tony construit à la place une version primitive de l'armure d'Iron Man qui lui permet de rester en vie et de s'évader du camp des insurgés.

• Toujours dans son armure, Tony fait la rencontre de Jim Rhodes, et tous les deux fuient le territoire ennemi, rejoignant une base américaine.

• De retour aux États-Unis, Tony doit porter constamment la plaque thoracique de l'armure pour survivre, mais il en crée une plus fine et plus compacte. Il invente également une armure capable de se ranger dans son attaché-case. Il décide de continuer à être Iron Man pour combattre le crime, mais garde sa double identité secrète, annonçant qu'Iron Man est son garde du corps et l'employé de Stark Industries.





• Tony dévoile sa double vie à sa fiancée Joanna Nivena. Celle-ci le quitte lorsqu'elle se rend compte que son destin de super-héros n'est pas compatible avec une vie de famille classique.

• Après avoir combattu des félins échappés d'un zoo, Tony repeint son armure en doré, car il réalise que la grise effraye le public.

• Alors qu'il teste sa voiture de course « Stark Special », Tony a un accident et il est sauvé par l'ancien boxeur Happy Hogan. Tony l'engage comme chauffeur, et ils deviennent vite amis.

• Le super-vilain Jack Frost attaque Stark Industries, se rebellant contre son ancien employeur.

• Iron Man rejoint la Guêpe, l'Homme-Fourmi, Thor et Hulk pour déjouer les plans funestes du frère machiavélique de Thor, Loki. Ensemble, ils forment les Vengeurs et choisissent comme quartier général le manoir de Manhattan dans lequel Tony a grandi.

• Iron Man combat le professeur Vanko, alias la Dynamo Pourpre, et le convainc de fuir l'Union soviétique pour travailler chez Stark Industries.

• Bruno Horgan, sous l'identité du Fondeur, attaque Stark Industries, après que des contrats d'armement échoient à Stark Industries plutôt qu'à sa propre société.

• Afin de vaincre le maléfique Docteur Doll, Tony élabore une nouvelle armure rouge et or faite de matériaux plus légers.

• Envoyé en Chine par le gouvernement américain, Iron Man combat pour la première fois le Mandarin.

• Après un cambriolage raté, le contorsionniste nommé l'Épouvantail fuit pour Cuba afin d'échapper à Iron Man.

• Les Vengeurs retrouvent Captain America, qui rejoint leurs rangs.

• Tony entame une liaison avec l'espionne russe nommée la Veuve Noire, avant de découvrir sa trahison et de déjouer ses plans.

• Iron Man affine l'aspect de son casque et lui donne une forme arrondie.

• Iron Man combat la Licorne, ce super-vilain ayant décidé de mesurer sa force à lui.

• La Veuve Noire s'attaque à nouveau à Iron Man, accompagnée cette fois de l'archer Œil-de-Faucon, tombé sous son charme.

• Après avoir vaincu le Saboteur qui s'était donné pour but de ruiner les contrats gouvernementaux de Stark Industries, Tony se consacre pleinement aux affaires de sa société, au grand soulagement de Pepper Potts, débordée de travail.

• Iron Man quitte les Vengeurs, mais reste leur principale source de financement. Il appuie également la candidature de l'ancien vilain repenti Œil de faucon pour qu'il intègre l'équipe.

• Lors d'un combat télévisé censé stimuler la fierté nationale, Iron Man bat l'Homme-de-Titane, le héros communiste. Au cours de ce combat épique, Happy Hogan révèle qu'il a deviné la double identité de Tony.

• Tony Stark aide à la création de l'agence gouvernementale SHIELD et a un rôle prépondérant dans le recrutement de son directeur Nick Fury.

• Le Mandarin découvre l'androïde extraterrestre Ultimo et déchaîne la fureur du titan de huit mètres de haut sur Iron Man.

• Pepper Potts et Happy Hogan se marient.

• L'Homme-au-Fouet s'attaque pour la première fois à Iron Man, et l'issue du combat reste incertaine.

CHRONOLOGIE

• Tony entame une relation avec Janice Cord.

• Iron Man affronte une série de nouvelles menaces, dont Mme. Masque, Mordecai Midas et le Contrôleur.

• Iron Man souffre d'une attaque cardiaque lors d'un combat, et le Dr José Santini lui greffe un cœur artificiel, ce qui libère le héros de sa dépendance à la plaque thoracique.

• Tony abandonne l'armure d'Iron Man et il est remplacé par le boxeur Eddie March. Mais Eddie est grièvement blessé par la nouvelle Dynamo Pourpre lors d'un combat qui coûte la vie à Janice Cord.

• L'activiste Firebrand se retrouve pour la première fois face à Iron Man.

• Le premier Maître des Espions et ses Espions d'élite attaquent Stark International et prennent Tony Stark en otage.

• Tony crée l'armure du Garde pour l'ingénieur Kevin O'Brien, mais celle-ci dérègle la santé mentale de son porteur, qui attaque la nouvelle petite amie de Tony Stark, Marianne Rodgers. Dans le combat qui s'ensuit, Iron Man tue Kevin O'Brien accidentellement.

• Iron Man combat aux côtés des Vengeurs lors de la guerre Kree / Skrulls. Il forme ensuite le groupe secret des Illuminati avec Mr Fantastic, Namor, le Professeur X, le Dr Strange et Flèche Noire, afin d'empêcher ce genre de conflit, à l'avenir.

• Tony change le nom de sa société, qui devient Stark International, afin de mieux représenter son rôle dans un marché devenu global. Il abandonne la production d'armes au profit d'innovations plus productives dans le domaine de l'électronique de pointe.

• Jack Frost revient sous le nom du super-vilain Blizzard.

• Michael O'Brien enquête sur la mort de son frère, le premier Gardien, et finit par reprendre son armure, après avoir occupé momentanément la place d'Iron Man.

• Jim Rhodes, Bethany Cabe et Bambi Arbogast intègrent l'équipe de Stark International.

• Justin Hammer s'attaque au business de Tony Stark.

• Iron Man est injustement accusé de meurtre, et Tony s'entraîne auprès de Captain America pour améliorer ses techniques de combat.

• Bien qu'il parvienne à échapper aux griffes de Justin Hammer, Tony sombre dans l'alcool suite au stress provoqué par le conflit larvé et le risque d'un rachat forcé de sa société.

• Aidé par l'amour naissant qu'il éprouve pour Bethany Cabe, Tony parvient à renoncer à l'alcool et à reprendre le contrôle de sa vie.

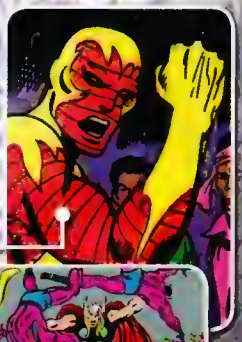
• Iron Man essaie la première version dérivée de son armure, l'armure spatiale, lors d'une enquête sur un satellite de Roxxon en orbite.

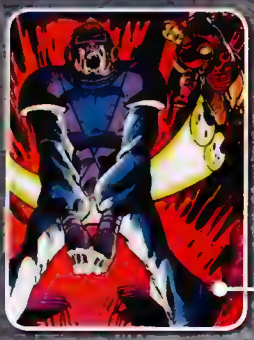
• L'industriel Edwin Cord ordonne aux raiders d'attaquer Iron Man. Il est incarcéré.

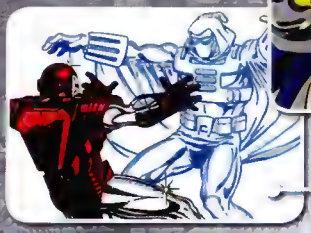
• Le Dr Fatalis et Iron Man remontent le temps jusqu'à l'époque du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde.

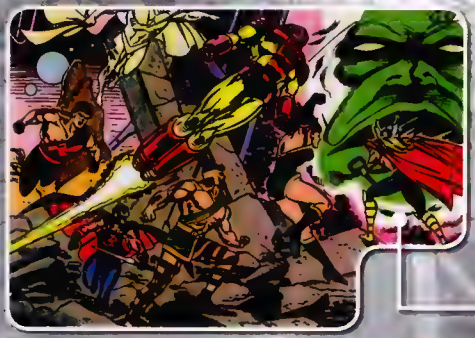
• Iron Man se sert de sa nouvelle armure Espion pour pénétrer dans un complexe de recherche top-secret en Allemagne de l'Est, ce qui provoque un conflit durable avec le malveillant Laser Vivant.

• Obadiah Stane entame une procédure de rachat agressive à l'encontre de Stark International, se fixant comme objectif de détruire Iron Man tout en poussant simultanément Tony Stark à replonger dans l'alcool.









Tony replonge dans l'alcoolisme, et est incapable de piloter l'armure d'Iron Man.

• Le pilote Jim Rhodes prend le rôle d'Iron Man et Tony Stark erre dans les rues de New York, pratiquement réduit au rang de vagabond, sans le sou.

• Obadiah Stane prend le contrôle de Stark International, qu'il rebaptise Stane International.

• Iron Man, alias Jim Rhodes, est transporté dans le monde des Guerres Secrètes en même temps que de nombreux autres héros, afin de combattre suivant la volonté du mystérieux Beyonder. Là, son armure est améliorée par Mr Fantastic.

Après s'être lié d'amitié avec une femme enceinte et avoir sauvé la vie de son bébé, Tony recouvre sa sobriété.

• Tony et quelques amis déménagent pour la Californie et créent une nouvelle société baptisée Circuits Maximus.

Iron Man combat Vibro, le super-vilain sismique.

• En tant qu'Iron Man, Jim Rhodes intègre les Vengeurs de la Côte ouest.

Lorsque sa nouvelle société est détruite par Obadiah Stane, Tony Stark revêt une nouvelle armure argentée et reprend son rôle d'Iron Man. Il attaque Stane, qui a conçu sa propre armure d'Iron Monger, et le vainc. Stane se suicide.

• Tony crée une nouvelle société, Stark Enterprises.

• Iron Man utilise pour la première fois son armure sous-marine lorsqu'il recherche des armes chimiques au fond de l'océan.

Le Fantôme attaque une nouvelle filière de Stark Enterprises, et se retrouve pour la première fois face à Iron Man.

• Tony embauche Force, un super-vilain repenti, et découvre que l'armure de celui-ci contient des composants Stark volés. Cela pousse Iron Man à accomplir une mission clandestine, baptisée la Guerre des Armures, afin de détruire tous les engins construits avec sa technologie au fil des années.

• Les actes extrêmes de Tony lors de la Guerre des Armures conduisent à son éviction des Vengeurs. Il crée une nouvelle armure d'Iron Man.

• Émotionnellement instable, Kathy Dare devient obsédée par Tony Stark, lui tire dessus et le paralyse. Tony utilise une puce électronique expérimentale pour parvenir à marcher à nouveau.

• Iron Man est manipulé et contrôlé par des forces extérieures. C'est également le retour d'un Laser Vivant encore plus puissant, lors de la deuxième Guerre des Armures.

• Tony se rend en Chine dans le but de trouver un remède pour soigner sa colonne vertébrale dont l'état empire, mais doit faire face au Mandarin et à Fin Fang Foom, dans la *Saga de la graine du dragon*.

Iron Man rejoint les Vengeurs pour combattre lors de l'opération Galactic Storm, au beau milieu d'une guerre stellaire entre les Krees et les Shi'ars.

Tony subit un traitement expérimental pour tenter de guérir, et simule sa propre mort. Jim Rhodes est promu PDG de Stark Enterprises et écope à nouveau du rôle d'Iron Man.

• Tony parvient à se faire ranimer, ce qui pousse Rhodes, lassé de ne jamais être mis dans les confidences, à démissionner brutalement. Rhodes adopte l'identité de War Machine et s'embarque dans sa propre croisade contre le crime.

• War Machine intègre les Vengeurs de la Côte ouest.

• Lors d'un combat contre Ultimo, les Iron Men passés et présents s'allient pour le vaincre, l'armure NTU de Tony n'ayant pas réussi à accomplir la tâche. Le groupe ne parvient à remporter la victoire que lorsque Tony les rejoint, vêtu d'une nouvelle armure ultramoderne.

• Iron Man utilise son armure Hulkbuster lors d'un combat contre un Hulk intelligent, combat provoqué par la destruction d'une usine produisant des bombes à rayon gamma.

• Les Vengeurs de la Côte ouest se séparent, ce qui permet à Tony de former sa propre équipe de héros, Force Works.

• Tony Stark et Jim Rhodes se réconcilient lors d'une bataille contre le Mandarin.

• Tony Stark est corrompu par la puissance d'Immortus qui a pris l'apparence de Kang le Conquérant et commet une série de meurtres au service de son nouveau maître. Cela pousse les autres Vengeurs à remonter le temps et à aller chercher l'aide d'un Tony Stark encore jeune.

• Dans un ultime sursaut d'héroïsme, le vieux Tony Stark se sacrifie afin d'aider à la défaite de Kang et de ses alliés. Le jeune Tony décide de reprendre le flambeau de Tony Stark dans le présent.

• Le jeune Tony Stark, ainsi que de nombreux autres héros, semblent périr afin de protéger le monde du monstrueux et implacable Onslaught. En réalité, les héros sont transportés dans une dimension parallèle.

• Iron Man revient dans sa dimension d'origine à l'âge adulte, vêtu d'une toute nouvelle armure.

• Stark Enterprises et Fujikawa Industries ayant fusionné pendant son absence, Tony décide de créer une filiale proactive, Stark Solutions.

• Iron Man rejoint une nouvelle incarnation des Vengeurs, dans laquelle on retrouve de nombreux visages familiers, après une lutte épique contre Morgane la Fée.

• Alors qu'il combat une nouvelle version de Firebrand sur une île tropicale, Tony rencontre Rumiko Fujikawa. Ils commencent à se fréquenter.

• Lorsque sa réputation est mise à mal par Tiberius Stone, Tony abandonne sa fortune au profit des Vengeurs et de la fondation Maria Stark, puis entame une nouvelle vie sous les traits de l'ingénieur en informatique Hogan Potts.

• Aidé par les laboratoires Askew, Iron Man étrenne une nouvelle armure faite de métal liquide.

• Tony récupère sa fortune et, aidé par Rumiko, il récupère également sa société. Il crée aussi un nouveau modèle d'armure.

• Iron Man décide de révéler sa double identité au grand public afin de pouvoir sauver la vie d'un chien qui manque de se faire écraser par une voiture.

• Tony endosse pour la première fois la mystique armure Thorbuster lors d'un conflit qui l'oppose au dieu du tonnerre dans un pays étranger.

• Lorsqu'il se rend compte que plusieurs de ses inventions sont utilisées par le gouvernement américain sans son accord, Tony décide d'en réguler l'utilisation en devenant ministre de la Défense.

• Après un scandale causé par les machinations de la Sorcière Rouge, sa collègue des Vengeurs devenue mentalement instable, Tony, disgracié, démissionne de sa position gouvernementale.

• Rumiko Fujikawa est tuée par Clarence Ward, ancien rival de Tony, qui porte à ce moment-là une armure d'Iron Man volée.

• Les Vengeurs se séparent officiellement après s'être fait décimer par les pouvoirs magiques de la Sorcière Rouge.

Avec l'aide de sa vieille amie Maya Hansen, Tony applique la technologie expérimentale Extremis à son armure. Cela lui permet d'être directement relié au costume d'Iron Man, et à d'autres machines, par l'esprit, et le rend plus puissant que jamais.

Après une évasion à grande échelle de la prison pour super-vilains, le Raft, Iron Man se lie à d'autres héros et forme les Nouveaux Vengeurs.

• La Sorcière Rouge transforme complètement la réalité, faisant des mutants l'espèce dominante. Iron Man et d'autres héros doivent renverser son régime afin de rétablir la réalité.

• Iron Man devient un mentor pour l'Homme Araignée, et lui fabrique même un nouveau costume, baptisé l'Iron Spider.

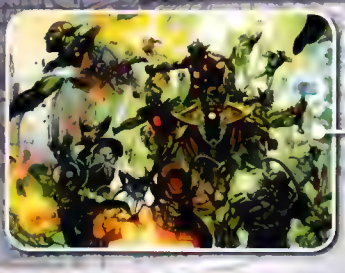
Le congrès adopte la loi de recensement des super-héros, et une guerre civile éclate entre deux factions de la communauté des justiciers en costume. Iron Man dirige l'équipe des héros soutenant l'action gouvernementale des héros légalement recensés, et Captain America une faction de rebelles qui refusent d'abandonner leur droit à une vie privée. Iron Man et ses alliés l'emportent, ce qui entraîne la mort de Captain America.

• Happy Hogan est tué alors qu'il combat le Maître des Espions, ce qui fait de Pepper Potts une veuve.

• Iron Man devient directeur du SHIELD et crée l'Initiative des cinquante États, un programme qui installe une équipe de super-héros dans chaque État des États-Unis. Il supervise une nouvelle équipe de Puissants Vengeurs, tout en assistant Pepper Potts qui dirige the Order, une équipe de nouveaux venus basée en Californie.

Exilé dans l'espace par les Illuminati, Hulk revient sur la Terre et déclare la guerre aux super-héros. Iron Man le combat et aide les héros à le vaincre en utilisant la technologie d'un satellite.

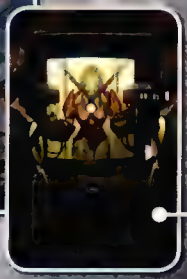
• Ezekiel Stane, fils de l'ancien ennemi juré de Tony Stark, Obadiah Stane, vole de la technologie Stark et l'améliore afin de mener une guerre sans merci contre Iron Man et ses sociétés. Il blesse grièvement Pepper Potts.



Alors qu'il se trouve sur une base militaire à Dubaï, Jim Rhodes est presque tué. Mais Tony le reconstruit, et il devient un cyborg à moitié humain, une nouvelle version ultra avancée de War Machine.

La Terre est victime de l'Invasion secrète des Skrulls. Durant la lutte dévastatrice qui s'ensuit, toute la technologie de Stark est rendue inopérante par les envahisseurs, y compris la technologie Extremis.

L'ancien Bouffon Vert, Norman Osborn, tue la reine des Skrulls, ce qui rend l'ex-super-vilain extrêmement populaire auprès du grand public. Il remplace bientôt Stark à la tête de ce qui était le SHIELD (désormais rebaptisé HAMMER) et accuse faussement Tony de crimes de guerre. Osborn va même jusqu'à voler une armure d'Iron Man et se l'approprie, devenant le Iron Patriot et dirigeant les Dark Avengers.



• Devenu un fugitif, Tony met fin aux activités de Stark Industries et efface tous les fichiers de l'Acte de Recensement des Super-Héros, qui sont dissimulés dans son esprit. Cela cause une perte graduelle de ses facultés intellectuelles, et entraîne la conception d'une armure moins sophistiquée.

Pepper Potts adopte l'identité de Rescue et endosse sa propre armure équipée de la technologie des répulseurs, que Tony a utilisée pour la sauver des blessures infligées par Zeke Stane.

• Après un combat sans merci contre l'Iron Patriot, Tony tombe dans un état de mort cérébrale. Pendant ce temps, ses vieux alliés se rassemblent autour d'un mystérieux disque qui pourrait contenir la clé de sa réanimation.

LES ANNÉES 1960

Pendant la décennie qui le voit naître, Iron Man rencontre également ses amis les plus fidèles et nombre de ses plus féroces ennemis.

Iron Man cherche juste à trouver sa place dans le monde. Né du mariage de deux tendances populaires des comics, les super-héros et la science-fiction, il fait ses débuts dans les pages des *Tales of Suspense N°39* chez Marvel Comics en mars 1963. Dès ses débuts, il se trouve pris dans la lutte sans fin de la popularité et du nombre de pages allouées. D'abord, il partage son titre avec de courtes histoires de science-fiction, puis avec Captain America. Il se révèle enfin suffisamment populaire pour obtenir son propre titre lorsque *Tales* cesse de paraître au N°99. Avant de se retrouver dans son propre comic, Iron Man fait escale dans un hors-série spécial titré *Iron Man & the Sub-Mariner N°1* en avril 1968. Celui-ci contient une histoire qui fait suite à *Tales of Suspense N°39* et qui se poursuit dans Iron Man N°1 le mois suivant. Ce spécial sert d'une certaine manière à lancer les séries individuelles des deux personnages, tout en tentant de faire se croiser leurs lecteurs. Mais peu importe la méthode : cinq ans après ses débuts dans *Tales of Suspense N°39*, Iron Man est enfin le fier détenteur d'un titre portant son nom.
Et c'est une bonne chose, car les personnages secondaires qui peuplent ses aventures réclament de plus en plus de place. Non seulement les éternels amis de Tony, Pepper Potts et Happy Hogan, sont apparus dans *Tales*, mais Iron Man y a combattu des ennemis classiques tels que la Dynamo Pourpre, le Mandarin et l'Homme-au-Fouet. Les premières années d'Iron Man sont aussi le théâtre où naissent de futures stars de l'univers Marvel, comme la Veuve Noire et Oeil-de-Faucon.

PAGE SUIVANTE *Tales of Suspense N°50* : Non seulement les anneaux extraterrestres du Mandarin le rendent plus que redoutable, mais encore, il a fait de son corps une arme meurtrière, comme il le prouve dès sa première apparition.

CONTINUED AFTER NEXT PAGE

ÉPISODE CLÉ

TALES OF SUSPENSE N°48

« Et maintenant, bien que Mr Doll ait remporté la première manche face à l'ancien Iron Man… il est probable qu'il va avoir beaucoup plus de mal à vaincre le nouvel Iron Man ! »

IRON MAN

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Iron Man, Mr Doll
PERSONNAGES SECONDAIRES : Pepper Potts, Happy Hogan, Charleton Carter, un agent de sécurité de Stark Industries, des agents de la police new-yorkaise
LIEUX : Stark Industires, Long Island, New York, le manoir de Charleton Carter

DATE DE PARUTION
Décembre 1963

ÉDITEUR EN CHEF
Stan Lee

COUVERTURE
Jack Kirby et Sol Brodsky

SCÉNARIO
Stan Lee

DESSINS
Steve Ditko

ENCRAGE
Dick Ayers

LETTRAGE
Sam Rosen

GENÈSE

La popularité d'Iron Man augmente, et c'est aussi le cas de la longueur de ses histoires. À la fin de sa première année, l'épisode d'Iron Man est passé de 13 à 18 pages. Quelques artistes sont invités à prêter main forte suite à ce surcroit de travail, comme Steve Ditko, que l'on retrouve sur une série de trois histoires. Ditko est célèbre pour avoir co-créé et dessiné Peter Parker, l'étonnant Homme-Araignée, et il est donc logique que, quelques années après la création du fabuleux costume de l'Araignée, il soit désigné pour illustrer la première apparition de Tony Stark sous un look nouveau.

Ce n'est pas la première fois qu'Iron Man change de costume. Dès sa deuxième apparition, dans *Tales of Suspense N°40*, il réalise que son armure doit être moins effrayante aux yeux du public. Il la recouvre donc de peinture dorée, devenant un chevalier des temps modernes. Plus tard, le look rouge et or qu'introduit Steve Ditko dans *Tales N°48* affine la silhouette autrefois massive du costume, créant la version sans doute la plus fameuse de l'armure à ce jour.

L'histoire

Lorsque son premier combat contre Mr Doll le laisse au seuil de la mort, Iron Man décide d'améliorer son armure afin de mieux affronter ce nouvel ennemi mystérieux.

D'emblée, Mr Doll frappe Tony Stark là où ça fait mal : au portefeuille. Pourtant le très fiable et fortuné Charleton Carter abandonne soudainement un projet qui aurait été lucratif pour les deux partis, Stark décide donc d'aller lui rendre visite dans sa propriété, afin de ramener son associé en affaires à la raison. Mais alors qu'il remonte l'allée du manoir du millionnaire, Tony aperçoit la silhouette étrange d'un homme vêtu dans ce qui semble être un costume de théâtre **(1)** qui s'approche de la bâtisse. Il revêt son armure dorée pour mener l'enquête **(2)**, et observe l'homme costumé qui fait chanter Carter et lui extorque sa fortune en manipulant une petite poupée d'argile. Il semble que ce singulier individu se fasse appeler Mr Doll et que son curieux jouet soit une version moderne de la poupée vaudou, capable de forcer un Charleton Carter impuissant à obéir à tous ses ordres.

Iron Man en a assez vu, même s'il ne saisit pas pleinement ce qui se passe. Il attaque en passant par la fenêtre de Carter, et soulève Mr Doll dans les airs **(3)**. Hélas, le méchant a le temps de changer sa poupée en Iron Man lui-même. En écrasant la poupée dans sa main **(4)**, il donne à Tony l'impression que ses os se broient à l'intérieur de son armure.

Et comme si cela ne suffisait pas, l'armure n'a presque plus de puissance. S'il ne recharge pas rapidement sa plaque thoracique, il va subir une attaque cardiaque fatale. Tony n'a pas le choix. Il doit s'échapper.

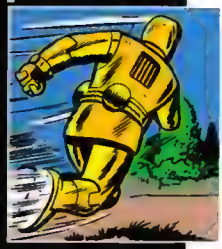
Se tordant de douleur, il se précipite dans son usine de Long Island et arrive tant bien que mal jusqu'à son laboratoire privé. Sur place, il parvient à brancher sa plaque thoracique à un dispositif spécial au moment où il s'écroule sur le sol, inconscient. Il se réveille un peu plus tard, grâce au même miraculeux dispositif, et réalise que c'est sa lourde et encombrante armure qui l'a ralenti. S'il veut vaincre Mr Doll, il lui faut modifier intégralement son équipement. Il lui faut repenser Iron Man.

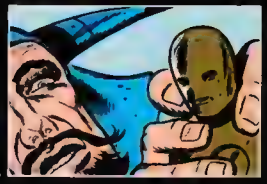
Les heures défilent, et Tony travaille seul dans son atelier privé **(5)**. Pendant ce temps, à l'autre bout de la ville, M. Carter abandonne l'ensemble de sa fortune. Le plan de Mr Doll est couronné de succès, et il est temps pour le super-vilain de choisir une autre victime. Lentement, il remodèle le visage de sa poupée vaudou. Il lève le totem vers la lumière, et sourit en contemplant un visage familier. Le visage de Tony Stark.

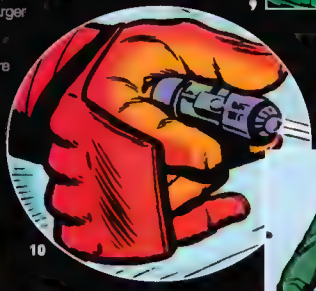
Dans son laboratoire, Tony, quant à lui, a enfin achevé sa nouvelle armure **(6, 7, 8)**. Non seulement cette nouvelle tenue est moins encombrante et plus légère que son ancien modèle, mais elle est également plus fine et plus compacte. D'ailleurs, les bras et les jambes de l'armure se rétractent dans les gants et les bottes, ce qui rend le stockage beaucoup plus aisé.

Tandis que la police, qui a eu vent de la supercherie de Mr Doll, place des gardes pour protéger Tony Stark, celui-ci se glisse dans un passage secret afin d'intercepter le criminel lors de son arrivée dans les locaux de Stark Industries. Après être à nouveau brièvement tombé sous la coupe de la figurine d'argile, Iron Man s'échappe dans une pièce voisine. À l'abri de son ennemi, il peut recharger son armure et construire sa propre petite surprise à l'attention de l'intrus. Il attaque à nouveau Mr Doll **(9)** et le met en joue avec son nouvel engin modèle réduit **(10)**. Il vise la poupée d'argile avant que Mr Doll puisse prendre le contrôle de ses facultés. Et peu à peu, la figurine change de forme jusqu'à ce qu'elle prenne l'apparence de Mr Doll lui-même.

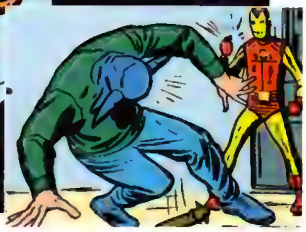
Abasourdi, le criminel laisse tomber son précieux totem, et lorsque la poupée s'écrase au sol, il ne peut que s'écrouler à son tour, inconscient et irrévocablement vaincu **(11)**.







« J'ai là un petit gadget qui va bouleverser tous tes plans machiavéliques... »



CAPTAIN AMERICA

Il est le symbole vivant de la liberté et le défenseur des valeurs de l'Amérique. Captain America est un homme dont Tony Stark a toujours souhaité être l'ami, mais qu'il a bien trop souvent affronté en tant qu'ennemi.

Alors qu'ils recherchent Namor le Prince des mers, les Vengeurs découvrent le corps de Captain America en pleine décongélation.

RENCONTRE AVEC LES VENGEURS

L'expression « un homme hors du temps » a plus d'impact sur Steve Rogers que la plupart des gens ne le réalisent. Exemple brillant de ce qu'un homme normal a pu accomplir à l'époque de la Seconde Guerre mondiale, Rogers se porte volontaire pour le programme du super-soldat qui fait de lui Captain America. Icône connue dans le monde entier, il est pris dans une explosion et précipité dans l'océan. Alors que le monde croit son héros perdu, il est en fait congelé dans un bloc de glace. Lorsqu'ils découvrent son corps parfaitement conservé, les Vengeurs sont aussi surpris que le grand public quand le héros non seulement se réveille, mais apparaît dans une forme physique parfaite. Bientôt Cap rejoint les Vengeurs, combattant pour la liberté dans un monde nouveau.

Anticipant l'attaque du Vault par Iron Man, Steve tente de ramener Stark à la raison.

LA GUERRE DES ARMURES

Tous ceux que Captain America connaît sont soit très âgés, soit six pieds sous terre. Les Vengeurs deviennent donc naturellement ses plus proches amis. Étant tous les deux dotés de positions morales très affirmées, Cap et Iron Man s'entendent immédiatement, mais leur amitié est régulièrement remise en question. Un des événements qui met leur relation à rude épreuve est la Guerre des Armures que mène Iron Man. Tony entre dans l'illégalité et trahit d'autres héros en tentant de détruire toute la technologie Stark tombée dans d'autres mains que les siennes. Captain America s'oppose aux méthodes extrêmes qu'emploie son ami. Après avoir essayé de le convaincre de cesser, il n'a d'autre choix que de l'arrêter lorsque celui-ci pénètre par effraction dans une institution gouvernementale, la prison du Vault.

Steve Rogers, qui a, pour un temps, abandonné l'identité de Captain America, tente d'empêcher Iron Man de détruire les armures des Gardes. Mais il ne fait pas le poids face à la puissance de feu de Tony.

UN AMI FIDÈLE

Alors que Tony Stark est au plus bas, victime de son alcoolisme, il est déchu de son rang social et se perd dans un monde de souffrance. Captain America lui rend visite à ce moment, mais Tony refuse son aide, même lorsque Rogers le sauve de l'incendie d'un immeuble.

Captain America est obligé d'utiliser des coups bas pour parvenir à neutraliser Iron Man.

LA GUERRE CIVILE

Iron Man et Captain America ont eu au cours des années de nombreux désaccords – la Guerre des Armures et l'incident au Vault, le fait que Tony ait eu une relation avec la Guêpe, l'extermination de l'Intelligence suprême, chef des Krees –, entre autres exemples. Mais lorsque le gouvernement adopte la loi de recensement des super-héros, Steve et Tony sont dans une impasse quant à l'avenir de leur amitié. Ils réalisent que leurs positions sont radicalement opposées. C'est un combat qu'aucun des deux ne souhaite perdre, mais que chacun redoute de remporter.

Iron Man n'a jamais eu l'occasion ou le courage de dire à Captain America pourquoi il a choisi de se positionner en faveur de la loi de Recensement.

LA MORT D'UN HÉROS

La Guerre Civile est terminée et les forces d'Iron Man ont remporté la victoire. Captain America se rend aux autorités. Alors qu'il gravit les marches du tribunal où il va être jugé, il est abattu – un assassinat organisé par son vieil ennemi, Crâne Rouge. Captain America est mort, et Tony Stark n'a jamais eu la possibilité de dire au revoir à son ancien ami et allié.

PREMIÈRE RENCONTRE

Bruce Banner est l'un des esprits les plus brillants de la Terre. Hélas, lorsqu'il se retrouve baigné de radiations gamma lors d'un test militaire et qu'il est transformé en l'épouvantable monstruosité qu'est l'incroyable Hulk, son intellect s'en trouve endommagé. Confus, énervé, se souhaitant juste que l'on le laisse seul, Hulk s'échappe de la base militaire et s'enfuit dans le désert, terrifié par ce qu'ils ont fait par inadvertance. Les soldats envoient des dizaines d'hommes armés à la poursuite du goliath gris, mais sans résultat. Hulk écrase tout ce qui passe à sa portée. Mais lorsqu'il enlève Betty Ross, la fiancée de Banner, Hulk va trop loin. L'armée fait appel aux grands moyens, elle fait appel à Iron Man.

Hulk vient facilement à bout de Tony équipé de sa première armure dorée, et le laisse blessé et percles de fractures.

Pour qu'Iron Man puisse faire face à la menace que représente Hulk – que ce soit le Goliath gris, vert ou rouge – une armure spéciale est nécessaire.

IRON MAN CONTRE HULK

VOICI LES VENGEURS

Tout ce qu'Hulk souhaitait, c'est qu'on le laisse en paix. Au lieu de cela, il a malgré lui précipité la création de la plus puissante équipe de super-héros de tous les temps. Piégé par le dieu nordique du mensonge, Loki, et contraint de combattre l'Homme-Fourmi, la Guêpe, Thor et Iron Man, Hulk finit par se joindre aux héros, qui prennent pour patronyme les Vengeurs. Mais il quitte l'équipe dès leur aventure suivante, lorsqu'il réalise que les autres Vengeurs ne lui accordent pas leur confiance.

ADAPTATIONS DE L'ARMURE

Au fil des années, Hulk et Iron Man se sont affrontés à de nombreuses reprises, alors même que Bruce Banner et Tony Stark devenaient amis, mutuellement respectueux de leurs talents scientifiques. Malgré son admiration pour Banner, Tony n'a absolument aucun respect pour Hulk. Il se rend compte que son armure traditionnelle n'a aucune chance de résister à la force brute du titan vert, et il crée plusieurs armures Hulkbuster. Avec Hulk, la question n'est pas de savoir s'il va à nouveau tout détruire sur son passage, mais *quand* cela va arriver.

ARMURE GAMMA

Si Tony Stark est célèbre pour une qualité, c'est bien pour sa détermination à toujours mener sa mission à terme. Alors, quand le gouvernement lui demande de créer une armure protégeant des radiations, il crée une protection non seulement contre les retombées radioactives classiques, mais aussi contre les ondes d'une bombe gamma, comme celle qui a donné naissance à l'incroyable Hulk. Avec l'aide de Bruce Banner, il crée ensuite un nouveau costume résistant aux rayons gamma qui filtre les ondes radioactives et parvient même à les éradiquer.

Durant le test de l'armure Gamma, le jugement de Tony est altéré par le manque d'oxygène. Bruce est forcé de se transformer en Hulk pour tenter de stopper son ami potentiellement dangereux.

HULKBUSTER !

70-71

Quand Hulk débarque à Stark Industries, Iron Man équipe son armure modulable de nouvelles options. Ses modules Hulkbusters en place, il affronte le titan d'émeraude jusqu'à ce qu'il se rende compte que, pour une fois, c'est Hulk qui est dans le vrai.

LES ENNEMIS VENUS DU FROID

Capitaine d'industrie et l'un des principaux fournisseurs d'armes du gouvernement américain, Tony Stark a tracé une cible à la fois sur ses activités et sur Iron Man, sa mascotte super-héroïque.

LA LICORNE

Équipé d'une corne qui tire de dangereux rayons et permet de contrôler l'énergie magnétique, la Licorne débarque de sa Russie natale pour s'attaquer aux fabricants d'armes américains. Lors de son premier assaut sur Stark Industries, il rosse Happy Hogan et enlève Pepper Potts. Personnage récurrent de la galerie d'ennemis d'Iron Man, la Licorne se joint par la suite à l'équipe de super-vilains appelée Stockpile.

LA VEUVE NOIRE

Quand Natacha Romanov fait irruption dans la vie de Tony Stark, celui-ci est immédiatement séduit par sa grande beauté. Mais quand, sous l'identité d'Iron Man, il affronte celle que l'on connaît également sous le nom de la Veuve Noire, l'espionne soviétique, elle ne lui fait plus la même impression. Non seulement elle use de ses charmes pour tenter de saboter Stark Industries, mais elle séduit aussi l'archer Œil-de-Faucon qu'elle convainc de se battre à ses côtés contre le Vengeur Doré. Les années passent, Natacha comprend qu'elle s'est trompée et passe à l'Ouest. Elle devient bientôt une super-héroïne et membre à part entière des Vengeurs. Bien qu'avec le temps la Veuve Noire se soit trouvée d'autres priorités, cela ne refrène pas l'attirance de Tony pour cette femme belle et mystérieuse.

À l'origine, la Veuve Noire opère sans costume mais porte bientôt une tenue appropriée à son nom qui lui permet de tirer des projectiles depuis ses poignets et d'escalader des surfaces planes.

Entraînée par les meilleurs combattants du monde, dont Serval des X-Men, la Veuve Noire s'est fait inoculer un sérum biologique anti-vieillissement.

L'HOMME-DE-TITANE

Boris Bullski, fanatique communiste, n'est pas le seul qui portera l'armure de l'Homme-de-Titane, mais il est certainement le plus dévoué à sa cause. Mesurant 2 m 10, Boris revêt sa lourde armure de titane pour impressionner ses supérieurs. La taille et la force de Bullski en font un des seuls hommes capables de porter le volumineux équipement pour affronter Iron Man, l'ennemi américain. Plus tard, une nouvelle version de l'armure de l'Homme-de-Titane, bien plus légère, est pilotée par le Gremlin, le nain hydrocéphale. Boris reprend par la suite possession de son armure et tente de réinstaurer le communisme dans un pays qui n'en veut plus.

Le grand pouvoir de l'armure de l'Homme-de-Titane fait de Boris Bullski l'un des plus puissants adversaires d'Iron Man.

LA DYNAMO POURPRE

Plusieurs hommes se sont retrouvés aux commandes de l'armure de la Dynamo Pourpre dont Anton Vanko, son inventeur, et Gennady Gavrilov, un adolescent russe qui découvre par hasard le prototype d'un casque Dynamo. Perçue comme un adversaire par les États-Unis, la Dynamo est considérée comme un héros par son peuple, particulièrement quand il s'agit de Dimitri Bukhanin, son pilote actuel. La Dynamo a intégré diverses équipes de super-héros au cours des années, parmi lesquelles on compte les Super-Soldats Soviétiques et la Winter Guard. Aujourd'hui allié d'Iron Man, la Dynamo a même fait don de son armure à Stark pour l'aider à fuir Norman Osborn et la HAMMER, son organisation corrompue.

Équipé de son armure furtive, Iron Man attaque la Dynamo Pourpre sur son propre terrain, en Sibérie.

« Tu oublies qu'avant de devenir l'Homme-de-Titane, on m'appelait Boris l'Impitoyable ! »

L'HOMME-DE-TITANE

LA GRAINE DU DRAGON

Au cours d'un affrontement se déroulant dans une ancienne vallée de Chine, le Mandarin réveille une armée de dragons enragés. Combinant leurs forces, Iron Man et lui viennent à bout des créatures mais le Mandarin perd ses mains dans la bataille.

CHOC CULTUREL

Iron Man est en mission pour son gouvernement lorsqu'il rencontre le Mandarin pour la première fois. C'est sur ordre du SHIELD, l'agence de maintien de la paix, que le Vengeur Doré est envoyé en Chine afin de confirmer l'existence du seigneur de guerre appelé le Mandarin. Iron Man obtient bien plus qu'une simple confirmation et se voit bientôt pris dans une terrible bataille avec celui qui deviendra son ennemi juré.

LE MANDARIN

Aristocrate de naissance et doté de pouvoirs par le sort, le Mandarin découvre par hasard une caverne renfermant dix anneaux extraterrestres aux grands pouvoirs énergétiques – pouvoirs qu'il utilise dans une campagne effrénée de conquête du monde.

« Rien n'est plus fort que la volonté de la chair éternelle... Même ta technologie bien-aimée n'en est pas à l'abri. » **Le Mandarin**

LES BAGUES DE POUVOIR

Servant à l'origine à alimenter en énergie le grand vaisseau spatial d'un peuple extraterrestre de dragons, les bagues du Mandarin lui confèrent de grands pouvoirs. Sur la main gauche, celui de l'auriculaire projette un rayon de glace ; celui de l'annulaire intensifie ses ondes mentales et lui permet de contrôler l'esprit de ses victimes ; celui du majeur provoque des bourrasques d'électricité , celui de l'index – du feu, et celui du pouce contrôle l'énergie électro-magnétique. Sur la main droite, l'anneau de l'auriculaire génère un champ de ténèbres absolues ; celui de l'annulaire projette un rayon de désintégration ; celui du majeur crée un vortex qui permet au Mandarin de léviter ; celui de l'index projette des rayons d'énergie sonique, et celui du pouce permet de modifier la structure moléculaire des objets.

UN GÉNIE CRIMINEL HORS D'ATTEINTE

L'apparence et l'accoutrement du Mandarin ont connu de nombreux changements au cours des années qui ont suivi son premier affrontement avec Iron Man. Ils se sont livré de nombreux et spectaculaires combats, mais l'ingénieux super-vilain, même temporairement vaincu, ne reste jamais captif bien longtemps.

Lorsque le terroriste Karim Mahwash Najeeb contacte le Mandarin dans l'intention de former avec lui une alliance, ce dernier fait la sourde oreille. Furieux, Najeeb ordonne à ses hommes de tuer le vieux super-vilain, mais c'est lui qui trouve finalement la mort.

Contraint d'affronter le Mandarin dans un modèle obsolète d'armure, Iron Man parvient à vaincre son ennemi en lui arrachant sauvagement les bagues de la colonne vertébrale. Le Mandarin est ensuite exposé au virus mortel, mais parvient malgré tout à s'échapper du cocon d'Extremis qui s'est formé autour de lui.

PURGE ÉVOLUTIONNISTE

Libéré de sa cellule et de nouveau en possession de ses bagues de pouvoir, le Mandarin reprend ses projets de conquête du monde. S'étant fait greffer les anneaux sur la colonne vertébrale, le seigneur de guerre, qui porte désormais une barbe blanche, devient Tern Borjigin, PDG de Prometheus Gentech Inc. Sous cette identité d'homme de pouvoir, le Mandarin manipule Maya Hansen, scientifique brillante et vieille amie de Tony Stark, et la pousse à créer une version gazeuse du virus Extremis. Le super-vilain compte diffuser le gaz dans les airs et déclencher l'évolution forcée de millions d'individus sans se soucier des milliards de vies que cela coûtera. Maya informe involontairement le gouvernement des plans du Mandarin. Iron Man comprend alors le projet de son ennemi juré et se rue vers la base de Borjigin, au Nebraska.

TALES OF SUSPENSE N°62

« Oui, j'ai marché fièrement ! Car j'étais le Mandarin ! Le sang des Khans coulait dans mes veines ! Le monde sera, un jour, à moi ! »

LE MANDARIN

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Iron Man (Tony Stark), le Mandarin
PERSONNAGES SECONDAIRES : la mère du Mandarin, son père, sa tante, les serviteurs du palais, les membres du gouvernement chinois, des villageois, des officiers de l'armée, Axxon-Karr, des pilotes de l'aviation américaine
LIEUX : le château du Mandarin, le palais familial, un village sans nom, la Vallée des Esprits, une base militaire sans nom (le tout étant situé en Chine)

DATE DE PUBLICATION
Février 1965

ÉDITEUR EN CHEF
Stan Lee

COUVERTURE
Jack Kirby et Vince Colleta

SCÉNARIO
Stan Lee

DESSINS
Don Heck

ENCRAGE
Dick Ayers

LETTRAGE
Sam Rosen

GENÈSE

Tony Stark risque de quitter le devant de la scène. Lorsque *Tales of Suspense* change à nouveau de format, l'histoire longue d'Iron Man se retrouve une fois de plus réduite à 13 pages. Il semble que Captain America, l'icône de la Deuxième Guerre mondiale, de retour depuis peu, commence à empiéter sur les plates-bandes du Vengeur Doré en s'invitant dans un titre que ce dernier a acquis de haute lutte. Mais quel fan ne voudrait de deux personnages de haut niveau pour le prix d'un ? Et ce sont ces mêmes fans qui vont contribuer à faire de ce 62e numéro des *Tales* un succès. Iron Man n'a, à ses débuts, que peu d'opposants et ceux-ci réapparaissent régulièrement. Il était immanquable, dans ces conditions, que le mystérieux Mandarin devienne son ennemi juré. Avec, pour résultat, des fans très curieux de l'origine de cet énigmatique et exotique ennemi, qui écrivent pour apprendre davantage au sujet du super-vilain. Stan Lee et l'équipe cèdent, finalement, après avoir reçu 500 lettres de lecteurs qui réclament l'origine du personnage, et le reste appartient à l'histoire. Pour le Mandarin, du moins.

L'histoire

Iron Man est captif du Mandarin qui lui révèle ses origines. Mais le Vengeur Doré parvient à s'échapper et à empêcher ce qui aurait pu être le déclenchement de la Troisième Guerre mondiale.

Tout le monde croit Tony Stark mort. Et c'est une supposition valable vu que sa chambre a été réduite en cendres par un puissant rayon d'origine inconnue. Les pompiers sur place sont formels : si Stark s'était trouvé dans la pièce au moment de l'impact, il aurait été mort, purement et simplement. Aucun être humain n'aurait pu y survivre. Mais, encore une fois, la plupart des êtres humains ne possèdent pas d'armure Iron Man...

Pendant que Tony est pleuré par ses amis et fait la une des médias, Iron Man vole vers la Chine. Il a reconnu la patte du Mandarin et sait très précisément où trouver son vieil ennemi. Après tout, l'endroit où est situé le château du vieux super-vilain n'est pas un secret et il est ouvert à quiconque serait assez fou pour oser franchir son seuil. Fou, parce que cette malheureuse personne aurait à affronter un large éventail d'armements de pointe, dont Koto, un robot géant qui veille sur la sécurité du Mandarin.

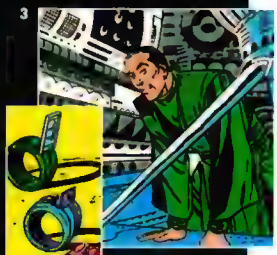
Pris par surprise par l'imposant automate, Iron Man est assommé puis traîné devant le Mandarin. Il se réveille attaché à un large disque par des câbles de titane **(1)**. Son ennemi projette de le faire tourner à une telle vitesse qu'Iron Man en mourra, malgré la protection de son armure. Toutefois, tenant son adversaire à sa merci et désireux de prolonger ce moment, le Mandarin lui dévoile son mystérieux passé.

Le Mandarin est issu d'une famille riche dont l'un des ancêtres n'est autre que Gengis Khan lui-même. Orphelin très jeune, il est élevé par sa tante qui lui enseigne les sciences, l'art de la guerre et les us et coutumes de l'aristocratie. Les années passent, le Mandarin grandit tandis que la fortune familiale s'amenuise. Chassé de sa demeure par le gouvernement **(2)**, il part en quête de son destin, insensible au décès de sa seule tante. Bientôt, ses pas le mènent à une caverne secrète située dans la sinistre Vallée des Esprits. Il y fait non seulement la découverte des restes de ce qui paraît un dragon mais également celle d'un gigantesque vaisseau extraterrestre **(3)**. Il semble que le dragon ait été le seul survivant d'un voyage interstellaire qui s'est achevé sur Terre, et qu'il ait été chassé par les habitants effrayés de la vallée. L'impressionnant vaisseau extraterrestre est alimenté en énergie par dix engins ressemblant à des bagues **(4)**, d'une incroyable puissance. En possession de ces anneaux, le Mandarin exige qu'on lui restitue sa fortune et son rang social.

Son histoire finie, le Mandarin active la rotation du disque et abandonne Iron Man à son sort **(5)**. Le super-vilain a d'autres affaires à traiter. Il a fait en sorte que le gouvernement chinois tire un missile qui s'écrasera involontairement sur Formosa, déclenchant ainsi une série d'événements qui mènera à la Troisième Guerre mondiale. Le tir doit se produire sous peu et le Mandarin veut être sur place pour s'assurer que tout se déroule selon son plan.

Mais il y a une chose qu'il a oublié de considérer. Le temps qu'il lui a fallu pour raconter son histoire a permis à Iron Man de recharger son armure et il parvient à se libérer de ses liens **(6)**. Il arrive sur les lieux au moment où les officiels chinois tirent le missile. Agrippant l'engin qui file à grande vitesse **(7)**, Iron Man réussit à enrayer sa course et le renvoie sur le site de lancement.

Iron Man rattrape le Mandarin qui tentait de fuir et tous deux s'affrontent sauvagement **(8)**. Mais le vieux super-vilain tire d'une de ses bagues un faisceau de ténèbres qui aveuglent momentanément Iron Man. Profitant de l'avantage, le Mandarin se réfugie entre les murs de son château et Iron Man rentre aux États-Unis, une nouvelle fois les mains vides **(9)**.



« Le disque... ne s'arrêtera pas tant qu'Iron Man respire encore. »

Les activités criminelles de sa famille ont coûté à Whitney Frost sa beauté et sa santé mentale. Mais c'est Tony qui emportera son cœur.

Lorsque Vane choisit de l'abandonner, Whitney décide à contrecœur de marcher sur les traces de son père.

WHITNEY FROST

Whitney Frost aime faire la fête. Née dans l'opulence, elle est une enfant gâtée par Byron Frost, son père adoptif, et est fiancée à Roger Vane, un avocat. Mais à la mort de Byron, Whitney découvre qu'elle est en réalité la fille du comte Luchino Nefaria, criminel notoire et ennemi des Vengeurs. Lorsque ce dernier se présente à elle pour la contraindre à embrasser une carrière criminelle, Whitney se tourne vers Vane pour qu'il la protège, mais découvre qu'il est plus préoccupé par ses propres intérêts que par le bien-être de sa fiancée.

Whitney devient chef de gang sous l'identité de Big M et s'adonne à une vie de crimes pour satisfaire son père, le comte Nefaria.

Whitney ne parvient pas à se défaire de la pression paternelle.

MASQUÉE

Whitney a toujours écouté son cœur et c'est là son problème. Sous l'identité de la mystérieuse chef criminelle Big M, Masque dirige un casino clandestin situé au large des côtes maritimes et s'octroie les services de Backlash, un vieil ennemi d'Iron Man. Elle décide ensuite de passer à la vitesse supérieure et tente de voler les secrets industriels de Tony Stark. Pour ce faire, elle séduit Jasper Sitwell, un agent du SHIELD chargé de la sécurité de Stark Industries, pour obtenir des informations confidentielles. Mais elle tombe amoureuse de Sitwell, ce qui compromet son plan et elle est obligée de fuir Stark Industries à bord d'une navette qui s'écrase au sol. Secourue par des hommes de Mordecai Midas, un criminel, elle survit mais son visage est horriblement défiguré. Comment fera-t-elle désormais face au monde ?

Bethany lutte vaillamment contre le transfert de sa personnalité, mais la technologie l'emporte.

TRANSFERT DE PERSONNALITÉ

Apres que son son père trouve apparemment la mort au cours d'un affrontement avec Iron Man, Whitney se coupe du monde et vit recluse. Elle met au point des clones d'elle-même afin de poursuivre ses activités criminelles L'un de ses doubles s'allie à Obadiah Stane, adversaire de Tony Stark. À l'aide de la technologie de pointe conçue par le docteur Theron Atlanta, le clone de Masque échange sa personnalité avec celle de Bethany Cabe, ex-petite amie de Tony. Sous l'apparence de Cabe, le clone tente d'assassiner Stark, mais en est empêché par la véritable Bethany qui porte les traits defigurés de Masque. Tony parvient finalement à inverser le changement de personnalité et comprend qu'il a à faire à un double de Whitney Celle-ci utilisera à de nombreuses occasions des clones d'elle-même dont une version simplement appelée Masque qui la trahira pour venir en aide à Stark et aux Vengeurs.

Bien qu'elle soit défigurée, Tony a une liaison amoureuse avec Whitney. Il ira jusqu'à lui révéler sa double identité.

MASQUE ET TONY

Mordecai Midas est obsédé par l'or. Il est donc logique que Whitney recouvre son visage défiguré par un masque doré lorsqu'elle le rejoint dans son entreprise criminelle Devenue Madame Masque, Whitney se concentre sur les affaires laissées en suspens et plus particulièrement sur Tony Stark. Mais une nouvelle fois, ses sentiments l'emportent sur ses projets maléfiques. Elle tombe amoureuse de Tony lorsque celui-ci lui témoigne de la gentillesse et l'encourage à voir au delà de sa nouvelle apparence physique. Elle déserte le camp de Midas et aide Tony à venir à bout de celui-ci. Tout deux connaissent ensuite une liaison amoureuse passionnée qui prend brutalement fin lorsque Whitney trahit Tony pour aider son père à s'emparer des brevets Stark.

Homme de défi. Tony Stark a toujours été attiré par les personnalités troubles telles que Madame Masque.

DARK REIGN

Madame Masque refait parler d'elle lorsqu'elle entame une liaison avec le Hood, un criminel dont le projet est d'unir les super-vilains pour former un réseau clandestin. Quand le Hood s'associe avec Norman Osborn, ancien Bouffon Vert et actuellement à la tête de l'organisation gouvernementale HAMMER, Madame Masque se retrouve alors sous ses ordres. Compte tenu de ses liens intimes avec Iron Man, c'est tout naturellement elle que choisit Osborn pour tuer Stark lorsque celui-ci s'oppose à la nouvelle direction de l'HAMMER. La récompense d'un milliard d'euros ne laisse certes pas Masque insensible mais elle en veut aussi personnellement à Tony. Elle parvient à capturer Stark et Pepper Potts, mais laisse ses sentiments reprendre le dessus Toujours follement amoureuse de Tony, Masque les libère, et provoque une explosion qui leur permet de s'enfuir.

IRON MAN et le S.H.I.E.L.D

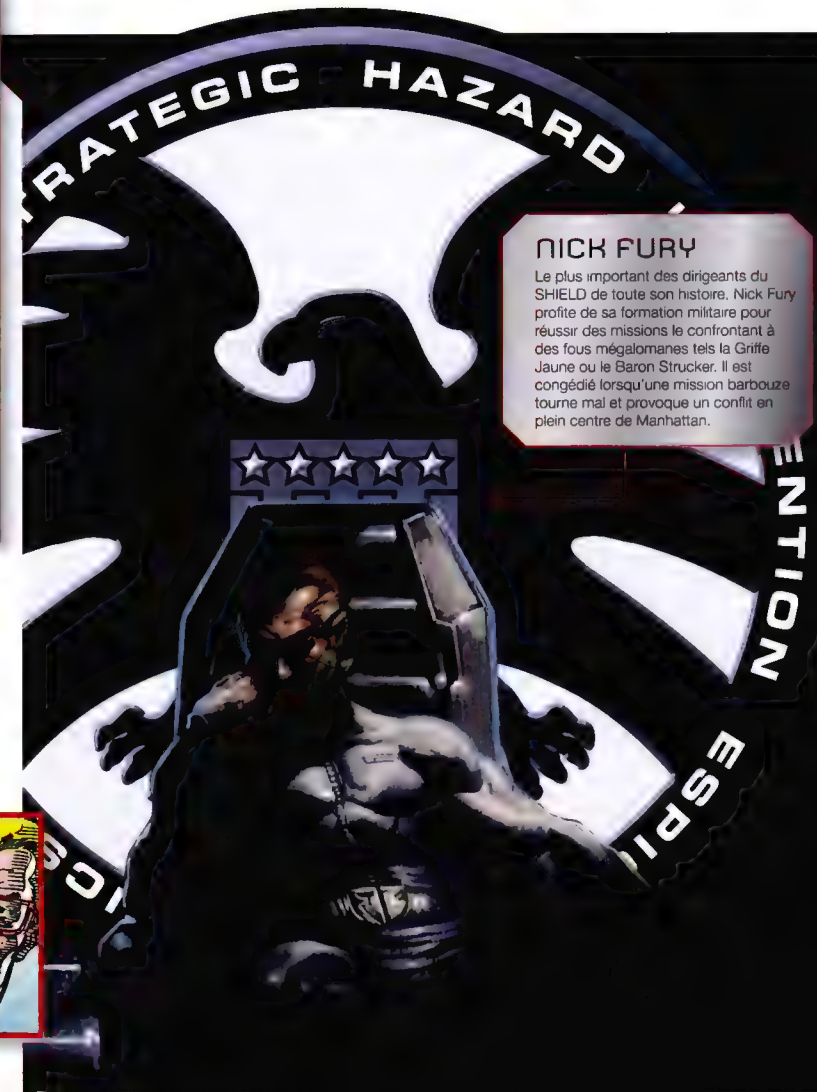
Étant l'un de ses fondateurs, Iron Man a un intérêt particulier dans ce conglomérat d'espionnage industriel mondial.

L'énorme vaisseau de transport héliporté, le Hellicarrier, en impose même à Iron Man, l'un des architectes du projet initial.

LES PREMIÈRES ANNÉES

L'organisation mondiale du maintien de la paix, le SHIELD, était à la base un acronyme pour Supreme Headquarters International Espionnage Law-Enforcement Division (Quartier Général de la Division Internationale du Respect des Lois). Tony Stark a la mainmise dès la naissance du SHIELD. Il aide à la création du quartier général du principal vaisseau, des Androïdes Presque Humains (LMD) et des voitures volantes. Stark est aussi en contact direct via Jasper Sitwell, son agent de liaison imposé.

Bien qu'indésirable au début, Sitwell prouvera rapidement sa valeur sur le terrain à Iron Man.



NICK FURY

Le plus important des dirigeants du SHIELD de toute son histoire. Nick Fury profite de sa formation militaire pour réussir des missions le confrontant à des fous mégalomanes tels la Griffe Jaune ou le Baron Strucker. Il est congédié lorsqu'une mission barbouze tourne mal et provoque un conflit en plein centre de Manhattan.

DESTITUTION

Le monde change et Tony Stark aussi. Ne souhaitant plus construire d'armes pour le gouvernement américain ou qui que ce soit d'autre, Tony se tourne vers le marché florissant de l'électronique de pointe. Alors, quand le Maître des Espions attaque la compagnie Stark en utilisant des technologies patentées par Tony pour le SHIELD des années auparavant, Tony devient obligatoirement suspicieux. Venant s'en enquérir lors d'une visite sur l'Hellicarrier, il est pris en otage par une faction du SHIELD. Cette menace fait en réalité partie d'un plan cherchant à permettre la prise de contrôle de la majorité des industries Stark et un accès illimité à l'arsenal high-tech de Tony

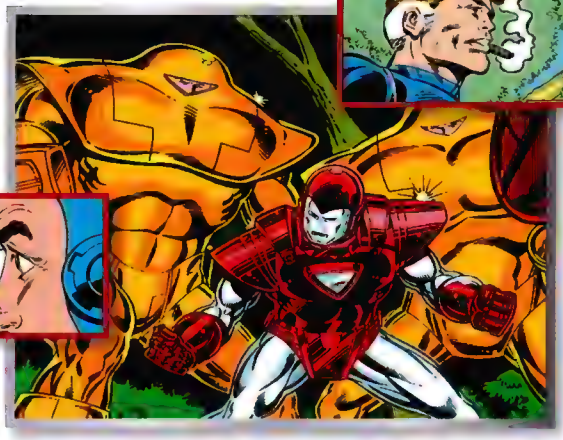
Heureusement, Tony est capable de se changer en plein vol et de retourner sans embrun à bord sous la forme d'Iron Man.

Buck Richien, le traître dans les rangs du SHIELD, essaie de vaincre Iron Man en menaçant la vie de Nick Fury. Tout ce qu'il gagne pour sa peine est un séjour prolongé en prison.

LES GUERRES DES ARMURES

Lorsque Tony entre en guerre pour détruire toute technologie créée par lui et tombée entre de mauvaises mains, les armures Mandroïdes qu'il a conçues pour le SHIELD sont sa priorité. Alors, au moment où Nick Fury demande son aide à Tony Stark pour piéger son « garde du corps » Iron Man, qui semble être devenu incontrôlable, Tony s'en frotte les mains Il est capable à son tour de piéger les Mandroïdes et de griller leurs circuits de contrôle avant même qu'ils ne comprennent ce qui leur arrive.

Le dernier pilote de Mandroïde a juste le temps de s'éjecter avant qu'Iron Man n'attaque.



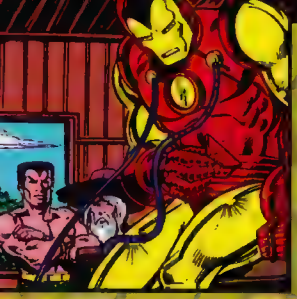
Bien qu'en conflit au fil des ans, Nick Fury et Iron Man ont le plus grand respect l'un pour l'autre.

LES ANNÉES 1970

C'est l'époque qui institue Iron Man en tant qu'icône et impose le personnage de Tony Stark avec une profondeur encore rarement vue dans le monde de la bande dessinée.

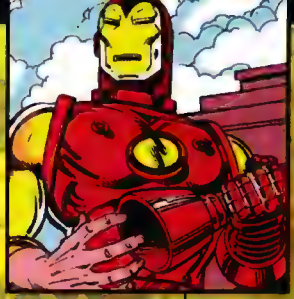
Cette décennie commence avec Iron Man qui abandonne son identité super-héroïque et se termine par sa quasi-mort ! Profitant de la relative sécurité que leur permet un lectorat fidèle mois après mois, Archie Goodwin et George Tuska décident de décontenancer le public et de forcer Iron Man à stopper de combattre le crime. Inquiet pour sa constitution physique, Tony passe la main au boxeur Eddie March. Malgré cela, Eddie ne peut suivre les pas de Tony que pour quelques numéros avant que lui aussi ne soit victime de complications médicales permettant le retour du véritable Iron Man.
Et pour le bien de la planète, heureusement que Tony a repris le contrôle de l'armure. Puisque bientôt, les Vengeurs sont les acteurs principaux de la guerre Krees contre Skrulls. Lors de confrontations épiques dont on sent encore les effets de nos jours de par leur magnitude dans des séries comme *Secret Invasion*, Iron Man défend la planète, épaulé par les Vengeurs et l'imagination de leur jeune mascotte, Rick Jones.
Alors que les années 1970 voient la publication du numéro-charnière 100 et le début de l'amitié entre Tony et son pilote Jim Rhodes dans les dix-huit numéros suivants, arrive sans doute la plus importante contribution au mythe d'Iron Man sous la plume du scénariste David Michelinie et le pinceau du dessinateur Bob Layton en 1979.
Une équipe qui définit ce qui est encore reconnu actuellement comme le talon d'Achille du personnage, l'alcool. D'un coup de balai, Iron Man passe du playboy irrésistible à l'homme torturé hanté par ses démons.

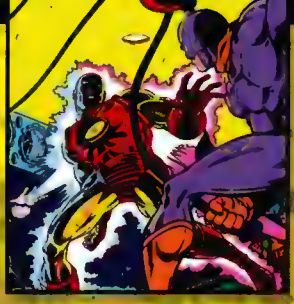
PAGE SUIVANTE *Invincible Iron Man* N°33 : Avec la première apparition du Maître des Espions, ce numéro voit le vilain tenter d'enlever Tony Stark.



Les défaillances de l'armure

Pour Tony Stark, rien ne semble aller. Non seulement ses anciens alliés du SHIELD essaient de prendre possession de Stark International, mais en plus son costume d'Iron Man commence à donner des signes de disfonctionnement : ses boosters s'activent inopinément, et, lors d'un déplacement sous l'eau, l'armure refuse de se rendre étanche.





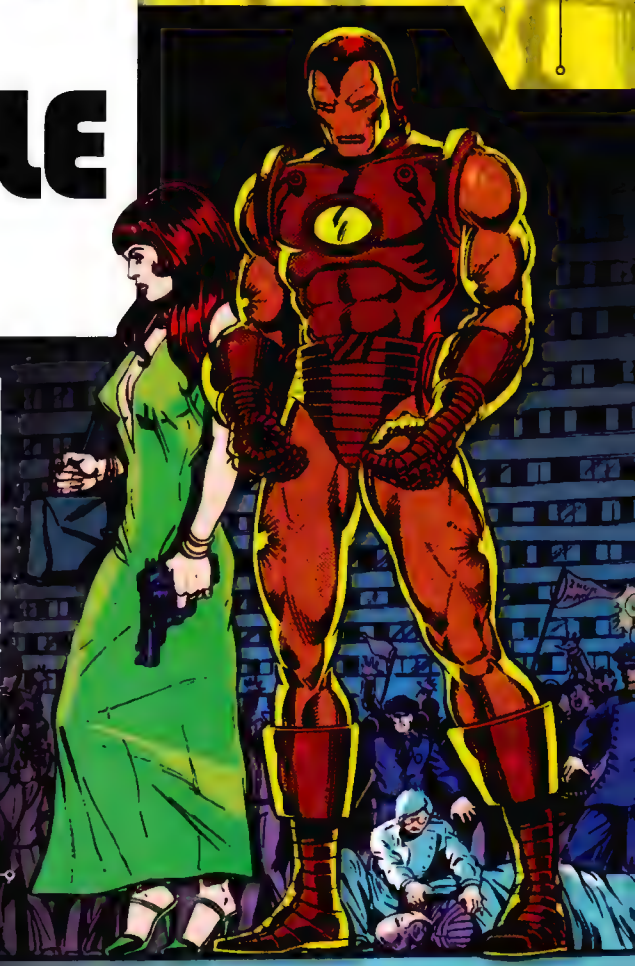
Incapable de réparer les divers bugs de son armure, Tony préfère oublier ses soucis en s'envolant pour Atlantic City avec sa nouvelle petite amie Bethany Cabe et quelques bouteilles de champagne. Mais même loin de ses devoirs envers Stark International, les ennuis le poursuivent incarnés par ses vieux ennemis – Blizzard, l'Homme-au-Fouet et le Fondeur.

LE DÉMON DANS LA BOUTEILLE

Le stress des conseils d'administration et les batailles empirent, mais les réels soucis de Tony Stark ne font que commencer.

Tony Stark : assassin !

Incapable de relâcher la pression, même en vacances, Tony revient à Stark International après avoir vaincu ses ennemis grâce, aussi, à Bethany. Incapable de se concentrer sur son travail de design industriel, Tony se verse un verre. Il va alors à la rencontre de l'ambassadeur Koitznin sous l'identité d'Iron Man pour une cérémonie télévisée. Mais lorsqu'il accueille le dignitaire sur la tribune, le répulso-rayon de l'armure s'active soudainement, tuant sur le coup le diplomate.



La chasse commence

Son armure mise sous scellés par la police, Tony retourne travailler, buvant plus que de raison. En dépit de tout, il refuse la défaite. Plutôt que de rester inactif, il décide de se rendre au manoir des Vengeurs et de suivre un entraînement ngoureux de self-défense sous l'egide de Captain America. Il va alors s'allier à son meilleur ami, Jim Rhodes, pour trouver un personnage qu'a nommé l'Homme-au-Fouet pendant leur altercation au casino. Un homme juste connu sous le nom d'Hammer (à droite).

Le dernier coup de marteau

Attemssant à Monaco, Stark et Rhodey tombent sur une bande de mercenaires obéissant à Hammer et cherchant à en découdre. Pris en otage malgré les cours reçus par Captain America, Tony se retrouve prisonnier sur la base stratégique navale de Justin Hammer. L'industriel, millionnaire sans scrupule se trouve être le principal adversaire économique de Tony. Hammer a manigancé tout ce qui se trame depuis peu dans la vie de Tony, le poussant à craquer. Il a même été jusqu'à prendre le contrôle de l'armure pour tuer l'ambassadeur Koitznin. Réussissant à s'échapper de sa cellule, Tony profite d'une armure de rechange et, avec l'aide de Bethany et Rhodey, parvient une fois pour toutes à couler l'île d'Hammer.

« Ne vois-tu pas ? Tu deviens ton pire ennemi ! Et tu essaies de noyer cet ennemi dans la boisson... »

Bethany Cabe

Réhabilitation

Lorsque son fidèle majordome Jarvis démissionne, Tony commence à boire de plus en plus, allant jusqu'à devenir dangereux pour les autres quand il pilote son armure en état d'ébriété Heureusement pour Tony, Bethany est un ventable ange gardien. Ne voulant pas le voir se détruire comme son man décédé elle s'installe avec lui afin de l'aider dans son sevrage. Et Tony de lui rendre justice en arrivant à stopper toute boisson et convainquant Jarvis de revenir a son service, mais surtout en reprenant gout a la vie et en profitant pleinement, un jour après l'autre.

IRON MAN N°128

« J'ai l'impression d'avoir subi le pire, et je suis toujours debout. Du coup, mes autres problèmes ne me semblent plus aussi insurmontables. »

TONY STARK

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Iron Man (Tony Stark), Bethany Cabe, Edwin Jarvis
PERSONNAGES SECONDAIRES : Alexandre Van Tilberg, Mrs. Whiggins, M. Benchley
LIEUX : Stark International, une voie ferrée dévastée (près de Long Island, New York), les bureaux et le domicile d'Alexander Van Tilberg, le manoir des Vengeurs, Rockfeller Plaza (New York City).

DATE DE PARUTION
Novembre 1979

ÉDITEUR EN CHEF
Jim Shooter

COUVERTURE
Bob Layton

HISTOIRE
David Michelinie / Bob Layton

DESSINS
John Romita Jr

ENCRAGE
Bob Layton

COULEURS
Bob Sharen

LETTRAGE
John Costanza

GENÈSE

David Michelinie et Bob Layton viennent de faire passer un très mauvais moment à Tony Stark et les fans les adorent pour l'avoir fait. Avec John Romita Jr aux dessins, le tandem de Michelinie et Layton au scénario introduit une série de personnages et d'événements qui encore aujourd'hui font partie intégrante de la mythologie du Vengeur Doré. Grâce à des protagonistes comme le pilote Jim Rhodes ou le nouvel intérêt amoureux de Tony, Bethany Cabe, le cercle social du héros prend vie. De plus, de par les machinations de l'industriel véreux Justin Hammer, le monde d'Iron Man n'aura jamais été aussi riche. En quelques mois, Tony Stark combat Namor, le Prince des Mers, est victime d'un coup monté l'accusant de meurtre, suit un entraînement intensif avec Captain America et doit vaincre un groupe important de seconds couteaux. Mais Michelinie et Layton ne font que commencer. En toile de fond apparaît peu à peu la dépendance de plus en plus forte de Tony à l'alcool. Il est à un carrefour de son existence et ses angoisses existentielles vont nous amener à lire l'une des sagas les plus révélatrices de l'univers du comic book.

L'histoire

Alors que l'alcoolisme de Tony Stark prend le pas sur ses devoirs en tant qu'Iron Man, le héros doit subir un sevrage brutal aidé par sa petite amie, Bethany Cabe.

La vie de Tony Stark est au cinquantième dessous. L'un de ses plus anciens alliés, l'agence gouvernementale SHIELD, essaie de prendre le contrôle de Stark International. Des parts minuscules dans la société empêchent l'œuvre de Stark de devenir propriété complète du gouvernement. Pour ajouter au calvaire, Iron Man – son autre identité –, est accusé d'un crime qu'il a commis alors que son armure était manipulée à distance par l'homme d'affaires corrompu Justin Hammer. À la somme de ses soucis s'ajoute la mort d'un innocent et Tony se sert de l'alcool pour anesthésier sa conscience **(1)**. Cette nouvelle dépendance cause le départ de son fidèle majordome Edwin Jarvis, et il boit encore plus. La vie de Tony Stark doit absolument changer mais il est encore trop tôt, malheureusement, pour qu'il s'en rende compte.

Préférant accuser son alter ego dans la vie civile, le très alcoolisé Tony décide de laisser une place prépondérante au chevalier doré. Mais tout ne se passe pas comme prévu. En fait, il traverse purement et simplement une fenêtre de son bureau **(2)** avant de se rendre ivre et titubant sur les lieux d'un accident ferroviaire près de Long Island (3). Là, en tentant d'aider les secours, Iron Man, à cause de son ébriété, provoque la fuite d'un wagon contenant du gaz et force une évacuation massive et immédiate du lieu de l'accident **(4)**. Même en tant qu'Iron Man, Tony Stark est un raté **(5)**.

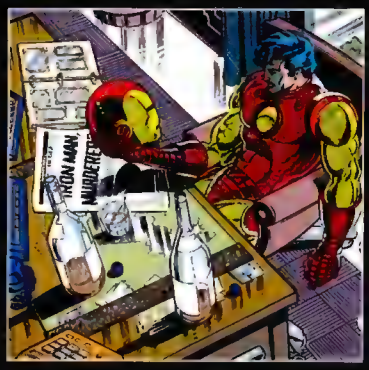
Il retourne alors dans son luxueux penthouse et cherche refuge auprès de son bar bien fourni. Mais, au moment où il se verse un verre, Tony Stark sent une main sur son épaule **(6)**, celle de Bethany Cabe, sa nouvelle petite amie. Elle sait ce qu'il se trame et sait qu'une intervention est nécessaire, même si Tony n'en a pas encore conscience. Elle a déjà vécu cela auparavant voyant peu à peu son ancien mari, Alexandre Van Tilberg, boire à en perdre la vie. Lâchant peu à peu son poste d'ambassadeur à l'étranger, Alexandre Van Tilberg déléguait de plus en plus sa vie à un mélange médicamenteux lui permettant de rester éveillé, s'endormir ou supporter son quotidien. Un soir, ce mélange d'alcool et de pilules l'abrutit tellement qu'il subit un accident semblant mortel en voiture. Bethany conte cette histoire à Tony et lui permet de réaliser qu'en effet, il a besoin d'aide.

Durant les prochains jours et nuits, Bethany est aux côtés de Tony. Supportant ses explosions de rage et de frustration, Bethany reste avec lui jusqu'au moment où Tony se sent à nouveau capable de prendre sa vie en mains. L'un des pas capitaux vers cette rédemption est de persuader son fidèle majordome Jarvis de revenir travailler à son service. Après négociations, Jarvis accepte de revenir au manoir des Vengeurs, mais il reste une petite complication. Alors qu'il était endetté, Jarvis a dû confier ses parts de l'entreprise Stark International à M. Benchley, un escroc toujours prêt à gagner quelques dollars rapidement.

Décidé à récupérer ces parts en les rachetant, Tony endosse le costume d'Iron Man et se rend aux bureaux de Benchley au Rockefeller Plaza **(7)**. Il découvre alors que le SHIELD vient de les acquérir, devenant ainsi actionnaire majoritaire de la société de Tony.

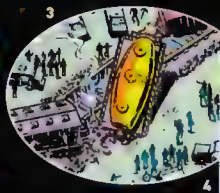
Vaincu une fois encore, Tony s'en retourne chez lui et se dirige directement vers le bar **(8)**. Mais au moment de se verser un verre de pur malt, il se ressaisit. Il réalise que sa relation avec Bethany et une vie sans alcool sont vraiment les choses dont il a besoin. Il rebouche alors la bouteille **(9)**. Et se décide enfin à regagner sa vie **(10)**.

1



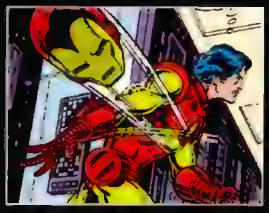
2

3



4

5



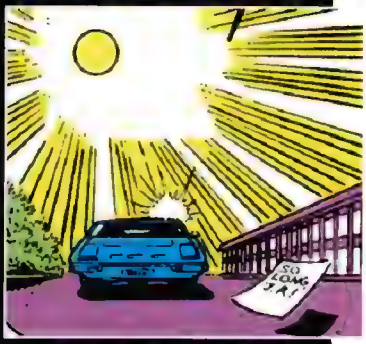
6

7

8

9

10



« Je vais me battre jusqu'à ce que Stark International me revienne. »

Hammer n'a aucun scrupule à révéler ses plans à Tony Stark. Il est bien plus intéressé par le contenu de sa mallette.

Le magouilleur discret

Propriétaire des industries Hammer, la société écran composée de douzaines de petites divisions, Justin Hammer est riche pour plusieurs vies mais cela ne lui suffit pas. Installé dans une villa secrète ancrée au large de la Riviera, Hammer décide de s'en prendre à Stark Industries. Persuadé que Stark essaie de phagocyter ses propres sociétés, il élabore un plan d'attaque afin de ruiner la réputation de son concurrent.

Il engage Philippe Barnett, un technicien capable de pirater le système d'exploitation de l'armure d'Iron Man et de la diriger ainsi à distance pour le faire accuser du meurtre de l'ambassadeur de Carnelie. La police récupère l'armure d'Iron Man. Tony Stark sombre dans la boisson et Hammer court-circuite le contrat que devaient confirmer les industries Stark avec les autorités carnéliennes. Lorsque Tony commence à enquêter sur les différents fonds de la holding Hammer, l'homme d'affaires corrompu le fait enlever et conduire sur son île fortifiée.

Après que Justin Hammer ait enlevé Tony Stark, il lui impose une geôle. C'était compter sans les cours d'auto-défense que Tony avait reçus de Captain America.

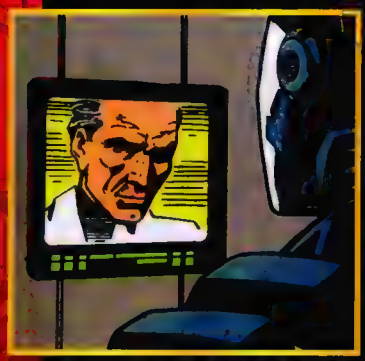
Tony Stark ne l'avait jamais entendu mentionner, mais le nom de Justin Hammer restera à jamais gravé dans sa mémoire.

JUSTIN HAMMER

Vaincre la super-armée

Tony Stark réussit à s'échapper de sa [illegible] et retrouve son attaché-case contenant son armure. S'habillant en un clin d'œil, il est à ce moment attaqué par une pléiade de vilains costumés. L'une des sources de revenus les plus lucratives de Justin Hammer est de fournir aux super-vilains la technologie leur permettant d'exercer leurs méfaits. Ces derniers doivent reverser des revenus calculés par un pourcentage conséquent retourné lors de leurs divers crimes perpétrés. En dépit de cette mini-armée costumée, Stark réussit à couler l'île d'Hammer et s'échappera avec Philippe Barnett qui est le seul à pouvoir inspecter Iron Man.

Après un diagnostic qui le voit condamné par une maladie incurable, Hammer est forcé à vivre ses derniers jours dans une station spatiale. La gravité nulle ralentit l'avancée de la maladie.



Lorsque les Maîtres du Silence le menacent, Hammer est d'accord pour revendre Stane International à Stark pour la somme symbolique de 1 dollar.

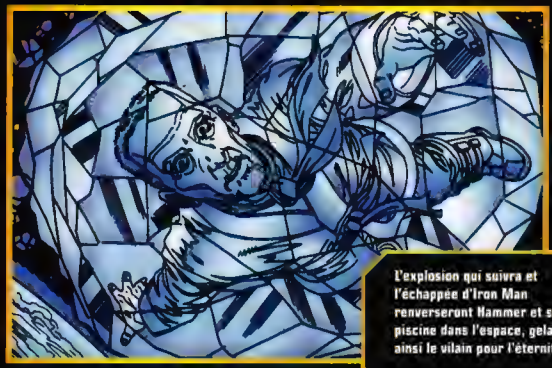
Rompre le silence

Malgré tous les efforts de Tony, Justin Hammer réussit à prendre le contrôle de Stark International. Une fois la société de Tony devenue propriété d'Obadiah Stane, il se décide à recommencer de zéro et à recréer une compagnie. Stane trouve la mort lors d'un combat contre Iron Man. Au lieu de chercher à réacquérir sa société, Tony prend de la distance par rapport à ses anciennes industries laissant place libre à Hammer pour remporter la mise. Hammer utilise alors le conglomérat Stane pour accuser Tony de négligence industrielle, dupant par la même les Vengeurs en armures connus sous le nom des Maîtres du Silence qui cherchent à tuer Stark. Retournant la situation, Stark réussit à convaincre les Maîtres du Silence de la culpabilité d'Hammer et, guidant ses nouveaux alliés sous son armure de War Machine envahit la base spatiale de son ennemi.

Mauvais sang

Justin Hammer est mourant et il prévoit d'entraîner Tony Stark dans la mort. Utilisant la gravité nulle de sa station en orbite, il décide de frapper un dernier coup à distance. En employant le second Maître des Espions pour l'aider dans ses noirs desseins, Hammer réussit à faire ingérer à Tony des cellules altérées qui par la suite le feront rentrer dans une rage incontrôlable. Tony est sauvé par son vieux compère Jim Rhodes et, en tant qu'Iron Man, il décide à envahir la base spatiale de Justin Hammer. Mais ce dernier a un coup d'avance sur lui ; il réussit à capturer Tony grâce à la technologie qu'il a auparavant achetée à Stark lorsque celui-ci était hors de lui.

Hammer s'octroie une pause pour savourer sa victoire momentanée contre Iron Man en détruisant le vaisseau de secours de son homme de main, Philippe Barnett.



L'explosion qui suivra et l'échappée d'Iron Man renverseront Hammer et sa piscine dans l'espace, gelant ainsi le vilain pour l'éternité.

FATALIS

Scientifique de génie qui utilise son intelligence uniquement à son profit, Victor von Doom représente une version corrompue d'Iron Man, jusqu'à l'armure rivalisant de technologie avec celle de Tony Stark.

La bombe Venom

Lorsqu'un hasard technologique fait qu'une invasion microbienne de symbiotes extraterrestres se répand sur New York City, Iron Man remonte les origines de celle-ci jusqu'en Latvarie. Il réalise rapidement que cette infection de monstres transformistes est le résultat d'une « bombe Venom » mise au point par Fatalis lui même. Menant son équipe de Puissants Vengeurs jusqu'au château de von Doom, Iron Man et Fatalis se retrouvent à nouveau transportés dans le temps durant le chaos de la bataille. Revenant dans le présent, Iron Man réussit l'impossible : avec l'aide du surpuissant Sentry, il emprisonne enfin Fatalis.

Pris par le combat qui l'oppose à Iron Man, von Doom ne remarque pas que son sous-fifre revanchard Hauptmann manipule les contrôles de la fameuse plate-forme à remonter le temps du docteur jusqu'au moment où Fatalis et Iron Man se retrouvent projetés à travers l'Histoire.

La quête de Fatalis

Il ne devait s'agir que d'une bataille comme tant d'autres contre un super-vilain. Mais quand Iron Man s'envole pour la patrie de Fatalis afin de récupérer les équipements technologiques subtilisés à Stark Industries, les deux antagonistes se retrouvent transportés dans l'ancienne Grande-Bretagne. Débarqués en plein Camelot au temps du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde, Fatalis cherche tout de suite à retrouver la maléfique Morgane la Fée, espérant apprendre tous ses secrets. Signant un pacte avec la sorcière, Fatalis dirige une armée de morts-vivants contre Arthur et Iron Man, mais est repoussé par celui-ci jusqu'à la cachette de Morgane, l'obligeant à se réfugier dans une autre dimension

L'héritage de Fatalis

Après leur affrontement à Camelot, Iron Man et Fatalis réalisent qu'il leur faut s'allier pour pouvoir retourner à leur propre époque. Une fois revenus, ils se séparent sachant que lors de leur prochaine rencontre, ils seront de nouveau ennemis. Ils se sont, depuis, encore affrontés, souvent avec le sort de la planète en jeu. Une autre aventure temporelle les fait se retrouver dans un futur éloigné en compagnie de la réincarnation du roi Arthur, les forçant à un voyage aux tréfonds de l'Enfer

Pendant une bataille particulière, les diableries de Fatalis permettent à un gigantesque démon d'envahir la Terre, forçant Iron Man à laisser de côté la technologie et d'user de la magie pour pouvoir arrêter la vile créature.

LES ANNÉES 1980

Le monde des comics est en pleine évolution, mais Iron Man n'y est pas étranger et a toujours un coup d'avance.

Les années 1980 commencent de façon classique mais finissent en territoire inconnu. Peu à peu, les bandes deviennent adultes. Des thématiques complexes s'ajoutent aux batailles dantesques que mènent nos héros et leurs ennemis jurés. Des habitudes comme les phylactères représentant la pensée ou les encarts descriptifs commencent à disparaître doucement, et les dangers encourus augmentent. Malgré cela, Iron Man, la série qui traite déjà d'alcoolisme et de vente d'armes, repousse encore plus loin les limites en revisitant ces thèmes de manière encore plus crue.

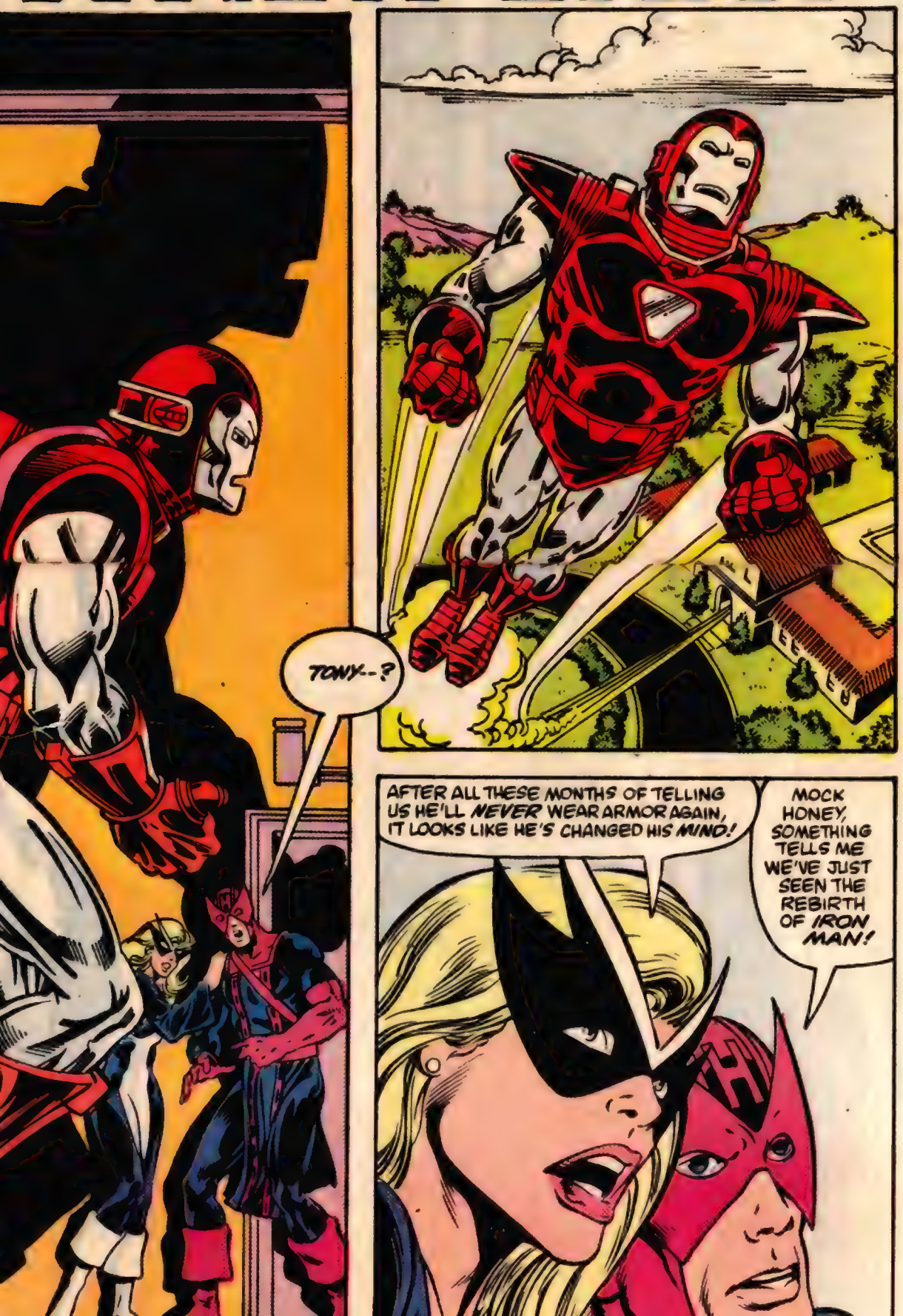
Dennis O'Neil, au scénario, va renvoyer Tony Stark à sa dépendance alcoolique et cette fois-ci, ne le laissera pas s'en sortir sans dégâts. Dans un éclair de génie, O'Neil va remplacer l'identité du Vengeur Doré. Jim Rhodes devient le nouvel Iron Man pendant que Tony touche le fond des bouteilles. Les fans suivent et bien qu'ils discutent dans les colonnes du courrier des lecteurs et lors des congrès de BD de la légitimité de Jim comme nouveau chevalier, d'autres grands de l'industrie du comic book en prennent bonne note et lors des dix années suivantes, des remplacements « identiques » seront effectués dans les plus grandes séries telles Wonder Woman, Batman, Spider-Man ou Superman.

À la fin des années 1980, l'avènement des boutiques spécialisées et l'arrivée des séries limitées change la face du monde des comics, permettant une édition de meilleure qualité et une distribution directe. Les comics vont exploser et Iron Man en est l'un des leaders.

PAGE SUIVANTE [illegible]
N°200 : Même ses amis Vengeurs de la Côte ouest sont abasourdis par son armure d'argent, l'une des nombreuses nouvelles tenues que va arborer Tony dans les années 1980.

BEGINNING--

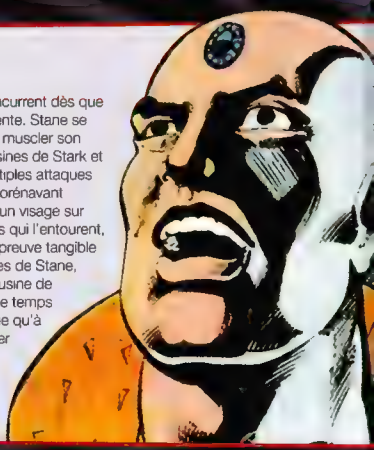
A NEW ERA!



Avec la disparition de son meilleur ami, Jim Rhodes, et pendant que sa compagnie perd de contrats substantiels au profit de son rival Obadiah Stane, Tony Stark a de plus en plus du mal à résister à la tentation de l'alcool.

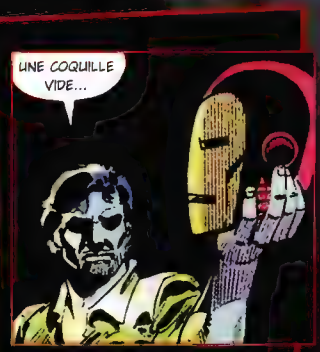
UN JEU MORTEL

Obadiah Stane était un millionnaire excentrique qui voyait le monde des affaires comme une perpétuelle partie d'échecs – une partie qu'il se devait de gagner. Stane a décidé de détruire Stark International. Employant une bande de sbires surpuissants, les Chessmen, il pousse Iron Man à entrer dans une base de munitions dans l'Utah. Stane va forcer notre héros à subir une série d'attaques technologiques. Il affronte par la suite Iron Man. Stane annonce avoir créé une alliance mondiale de « l'élite des braves » qui permettrait de ramener l'ordre dans les parties les plus chaotiques du monde. Stark International combat tous les contrats illégaux de son concurrent dès que l'occasion se présente. Stane se voit alors obligé de muscler son jeu, sabotant les usines de Stark et orchestrant de multiples attaques envers Iron Man. Dorénavant capable de mettre un visage sur toutes les exactions qui l'entourent, mais sans aucune preuve tangible des activités illégales de Stane, Tony disparaît de l'usine de son ennemi. Tout ce temps durant, il ne cherche qu'à s'enfuir et tout noyer dans la boisson, comme il l'avait déjà fait avant.



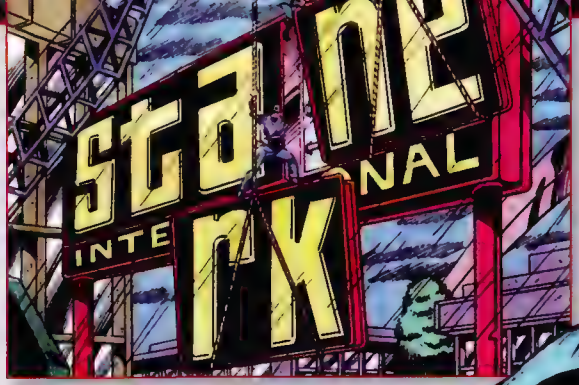
UN DERNIER POUR LA ROUTE

Des années auparavant, Tony Stark s'est débattu pour sortir de sa dépendance à la boisson. Maintenant, à cause des sombres manigances d'Obadiah Stane, il se retrouve au point de départ...



LE RETOUR DES VIEUX DÉMONS

La statue s'effondre à nouveau.
La vénéneuse partie d'échecs initiée par Obadiah Stane a porté le coup d'estoc à la santé mentale de Tony, et il se retrouve pile où son ennemi voulait le voir sombrer : un verre à la main, tremblant. Le premier accrochage dû Tony causé par l'alcool est une bataille inutile et violente contre l'incompris Machine Man. Tony ne peut pas faire face à la situation et, plutôt que de prendre le taureau par les cornes et de s'occuper des finances catastrophiques de sa compagnie, il s'en va se terrer dans son opulent appartement de Manhattan avec quelques bouteilles de son poison préféré comme seule compagnie.



Stane ne veut pas seulement vaincre son adversaire. Non, il veut la complète et définitive humiliation de son rival Tony Stark.

UN MOMENT DE FAIBLESSE

Au-delà de ses limites, Tony voyage pour la Suisse et essaye de lever des fonds contre les attaques financières répétées de Stane. Il ne trouve là que des hommes en gris lobotomisés et subit à nouveau une agression des Chessmen. N'ayant plus nulle part où aller, Tony va à nouveau boire plus que de raison.

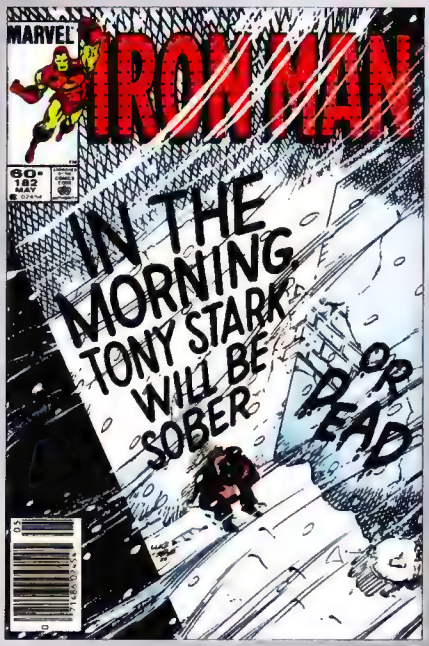
« QUI M'A FAIT ÇA ? QUI M'OBLIGE À CRAQUER AINSI ? »

Indries Moomjy est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Embauchée secrètement par Stane, Indries va séduire et gagner le cœur de Tony avant de le piétiner quand ce dernier est au plus bas.

LA CHUTE

Tony est au bout du rouleau mais Obadiah Stane n'en reste pas là. L'âme déchirée et vaincu, les nuits de Tony sont remplies d'ivresses jusqu'au petit jour. Même le retour de son vieil ami Jim Rhodes ne lui suffit pas pour mettre le nécessaire coup de collier. Ses soucis de boisson se font si importants que le pilotage de l'armure d'Iron Man devient impossible. Quand Jim est obligé d'utiliser le costume pour partir au combat, Tony se rend à peine compte de ce qui se passe, lui qui auparavant protégeait le rôle de sa vie. Tony Stark n'est plus que l'ombre de l'homme qu'il était et, pire encore, il ne semble pas s'en préoccuper.
Alors que Jim Rhodes endosse la tenue d'Iron Man de plus en plus régulièrement, Tony, lui, s'entoure de parasites, d'autres riches sangsues qui ne voient rien de mal à une vie de débauche dans l'alcool et les drogues. Mais rapidement, Tony devient là aussi une honte pour son entourage et se retrouve délaissé, à la rue, traînant sa carcasse à travers les rues de Manhattan. Il est vraiment au fond du trou qu'il a lui-même creusé. Et il est le seul à pouvoir s'en sortir.

IRON MAN N°182



« Que suis-je en train de fêter ? C'est très bonne question. Je dirais que je suis en train de fêter la fin, la fin qui vient, qui se profile tout au bout. La fin de toute vie. »

TONY STARK

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Tony Stark, Gretl Anders, Timothy Anders, Iron Man (Jim Rhodes)
PERSONNAGES SECONDAIRES : la police de New York City, Thor, Captain America, Oeil-de-Faucon, Captain Marvel, Erwin Morely
LIEUX : un mont-de-piété, l'hôpital Saint-Vincent, un cimetière, Central Park, l'appartement d'Erwyn Morely (tout New York City)

DATE DE PARUTION
Mai 1984

ÉDITEUR EN CHEF
Jim Shooter

COUVERTURE
Luke McDonnell et Steve Mitchell

HISTOIRE
Denny O'Neil

DESSINS
Luke McDonnell

ENCRAGE
Steve Mitchell

COULEURS
Bob Sharen

GENÈSE

Au milieu des années 1980, Denny O'Neil est une figure éminente dans le monde des scénaristes de comic book. Il aide DC Comics à imposer de nouveau Batman comme un sombre détective et il est maintes fois récompensé pour son approche adulte de la narration dans un média principalement destiné aux jeunes.

Lorsqu'il se décide à reprendre les rênes de la série Iron Man pour une cinquantaine de numéros, personne n'est surpris du grand chambardement qu'il fait subir à Tony Stark. À cause des machinations d'un nouvel ennemi, Obadiah Stane, O'Neil réduit à nouveau Stark à l'état d'alcoolique pathétique, exposant la triste réalité de l'homme derrière le masque. Et cette fois, remonter la pente ne sera pas chose aisée pour le héros...

Le point d'orgue de cette histoire sera le numéro 182 dans lequel Stark se retrouve incapable de résister à sa dévorante addiction et se retrouve hanté par ses erreurs et faiblesses passées.

L'histoire

Réduit ni plus ni moins à être un ivrogne sans abri, Tony Stark traîne sa carcasse dans un New York envahi par les neiges, obligé à vaincre ses démons ou à en mourir.

Il s'agit d'une des plus violentes tempêtes de neige que New York City ait connues, et Tony erre au milieu des tourbillons. Vêtu d'une petite veste et muni d'une flasque d'alcool pour se tenir chaud, sa vie se réduit à une pathétique obsession : trouver Greti. Elle est sa seule amie depuis qu'il a commencé à traîner dans les rues. De plus, elle est enceinte de neuf mois et se trouve elle aussi, sans doute, au cœur de ce maelström. Il se doit de la retrouver. Mais alors qu'il boit une dernière gorgée de sa bouteille maintenant vide **(1)**, Tony s'aperçoit qu'il doit trouver aussi quelque chose d'autre : à boire.

Se traînant jusqu'à la boutique inhospitalière du prêteur sur gage suivant, Tony revend sa veste pour dix dollars à peine **(2)**. Il retourne dans le froid, passe devant un hôtel bon marché et préfère acquérir une pauvre bouteille à la plus proche supérette **(3)**. Retrouvant la neige à l'extérieur, il décide de s'allonger contre un mur et de se laisser mourir ivre de froid. C'est à ce moment que Greti le retrouve. Et elle est prête à accoucher.

La première chose qui vient à l'esprit de Tony est de l'amener à l'hôpital. Mais l'hôpital est bien trop loin et la tempête bien trop violente. Ils vont donc tenter de se réchauffer en se serrant mutuellement dans l'embrasure protégée d'une entrée d'immeuble **(4)**. Greti commence alors à perdre les eaux donnant par la suite naissance à un petit garçon **(5)**. Mais le froid et la fatigue de l'accouchement seront plus forts que la frêle femme. Tandis qu'il réchauffe le bébé en le protégeant à l'intérieur de sa chemise, Greti meurt dans ses bras.

Tony serait sans doute mort lui aussi si la police ne l'avait retrouvé là le matin suivant, toujours recroquevillé dans cette entrée, serrant et tenant chaud au nouveau-né survivant **(6)**. L'enfant et Tony sont accompagnés à l'hôpital Saint-Vincent, le plus proche. Greti sera inhumée comme une victime sans nom, une de plus, des rues de New York City.

Quelques heures plus tard, dans Central Park, une structure gigantesque semble surgir de nulle part. Une troupe de super-héros costumés en sort **(7)**, tous trop heureux de pouvoir à nouveau fouler le sol terrestre.

De Captain America à Œil-de-Faucon en passant par Iron Man lui-même, les héros quittent le vaisseau et se séparent allant chacun de son côté. Iron Man, à ce moment incarné par Jim Rhodes, est encore un peu vert pour ce monde de héros et rapporte avec lui un bonus : une nouvelle armure, véritable bijou de technicité.

En testant la puissance de feu de ses nouveaux répulseurs sur une colline proche **(8)**, Rhodey s'aperçoit que l'armure est bien trop puissante et décide de la faire régler par Morley Erwin, son conseiller technique.

Après avoir entendu de la bouche d'Erwin que Tony a été hospitalisé plus tôt dans la matinée, Jim s'envole pour Saint-Vincent pour lui rendre visite. Alors que le nouvel Iron Man apparaît au-dessus du corps inerte de l'ancien héros, Tony s'éveille **(9)** annonçant à Rhodey qu'il a eu une révélation et qu'il était enfin prêt à s'occuper de sa situation. S'étant rendu compte de manière très directe de l'importance de la vie, Tony est déterminé à mettre fin à ce cauchemar. Il est prêt à se ressaisir mais pas encore à reprendre le contrôle de l'armure d'Iron Man.

Un jour passe, puis une semaine. Tony quitte enfin l'hôpital. Il descend les rues de la ville avec un nouvel objectif, à un croisement de sa vie qui le mènera là où sa volonté le guidera. **(10)**

« Je dirais que je fête la fin. La toute fin. La fin de la vie. »

IRON MAN II [JAMES RHODES]

Tony Stark a besoin d'aide. Et Jim Rhodes est toujours présent en cas de besoin, quoi qu'il arrive. Même si cela signifie devenir le nouveau Iron Man...

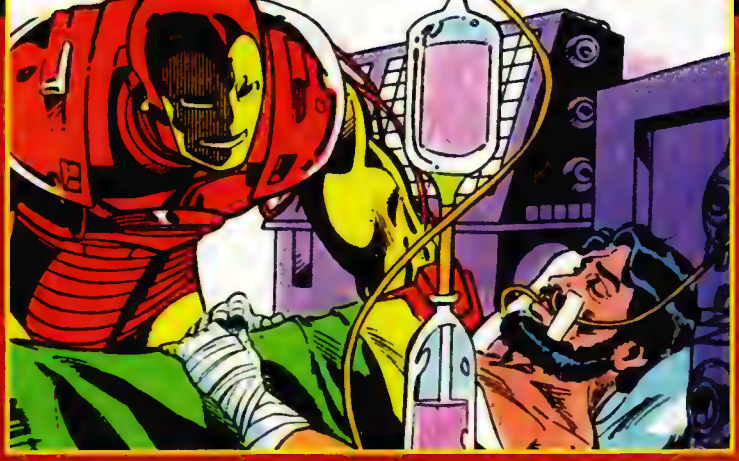
PASSAGE DE RELAIS

Obadiah Stane a finalement gagné. Après avoir fomenté un minutieux complot contre Tony Stark, Stane a réduit son rival en affaires à l'état d'ivrogne incohérent. Et pour couronner le tout, un super-vilain de seconde catégorie nommé Magma décide de se venger d'Iron Man en s'attaquant à Stark Industries. Ayant appris que son vieil ami et employeur est également le Vengeur Doré, Jim Rhodes voit Tony s'enivrer au lieu d'aller combattre son assaillant. Avec toutes ces vies en danger et Stark plongé dans un coma éthylique, Rhodey n'a d'autre choix que d'ôter l'armure d'Iron Man à Tony pour la revêtir lui-même.

« JE NE SAIS PLUS LE PILOTER ! C'EST TOI QUI SERAS IRON MAN ! »

Tony Stark

Rhodey, avec l'aide de Morley Erwin, un scientifique de Stark International, apprend à piloter l'armure d'Iron Man.



CONSERVER LE RÔLE

Jim Rhodes s'habitue peu à peu à son rôle d'Iron Man. Tandis que Stark ignore les conseils de ses amis et se réfugie dans l'alcool, Rhodey affronte le Boulet, Firebrand et le Mandarin, dominant le meilleur de lui-même en remplaçant son ami. Lorsque Tony réalise qu'il est malade et décide de se soigner, de son plein gré, il laisse à Rhodey le rôle d'Iron Man. Il réalise en effet qu'il vaut mieux pour lui se concentrer sur sa guérison plutôt que d'ajouter davantage de stress à une vie déjà sous pression.

« IL VEUT REDEVENIR IRON MAN. JE NE LE LAISSERAI PAS FAIRE. »

James Rhodes

LES MIGRAINES DE RHODEY

Jim Rhodes s'accorde de mieux en mieux avec son rôle d'Iron Man, mais on ne peut en dire autant de l'armure. Spécifiquement réglée sur les ondes cérébrales de Tony Stark, le casque provoque des migraines à Rhodey. Il connaît bientôt des sautes d'humeur et des accès de colère. Lorsque Tony s'installe en Californie et démarre avec Morley Erwin et sa sœur Clytemnestra une nouvelle société d'électronique appelée Circuits Maximus, Rhodey, migraineux et irascible, est du voyage. Sa colère explose quand il découvre que Tony travaille sur un tout nouveau modèle d'armure Iron Man.

IRON MAN CONTRE IRON MAN

Tendu depuis de longues semaines, des troubles de la personnalité de Rhodey, Tony comprend qu'il ne peut pas rester les bras croisés à attendre que son ami craque. Il met au point une armure destinée à le guérir. Lorsque Rhodey entraîne par hiver bataille au super-héros Vibro, Tony n'a d'autre choix que d'enfiler sa nouvelle armure grise et d'affronter son meilleur ami. Jim découvre par la suite que le casque de son armure est la source de tous ses maux et Stark en modifie la fréquence. Rhodey peut rester Iron Man jusqu'à ce que Tony se sente prêt à reprendre ce rôle.

LES GUERRES SECRÈTES

Attiré sur une planète désolée à l'autre bout de l'univers, Iron Man se trouve pris dans un véritable tournoi de gladiateurs l'opposant à de dangereux ennemis.

Alors qu'il examine une étrange structure apparue comme par magie sur le célèbre pré aux moutons de Central Park, Jim Rhodes, sous l'armure d'Iron Man, se retrouve soudainement sur Battleworld, une planète située dans une galaxie lointaine. Là-bas, lui et quelques-uns des plus grands héros de la Terre parmi lesquels on compte l'Araignée, les Quatre Fantastiques et une partie des X-Men, rencontrent des super-vilains tels que Dr Fatalis, les Démolisseurs, Ultron, Kang et Galactus. Après avoir assisté à la démonstration des grands pouvoirs de l'être suprême appelé le Beyonder, Iron Man et ses alliés se voient intimer l'ordre de détruire leurs ennemis en échange de la concrétisation de tous leurs désirs.

LE RÔLE-CLÉ D'IRON MAN

Livrant bataille à des super-vilains avides de pouvoir et à une nuée de créatures extraterrestres, Iron Man prouve sa valeur aux yeux de ses alliés en détruisant un lourd projectile de métal, filant droit vers ses coéquipiers de fortune. Il se distingue encore quand, par la suite, il aide les héros à retrouver la surface en creusant des kilomètres sous terre. Jim Rhodes voit même ses pouvoirs accrus quand Mr Fantastic répare son armure endommagée à l'aide d'une technologie extraterrestre.

Iron Man et les autres super-héros parviennent finalement à trouver un moyen de quitter ce monde extraterrestre en se téléportant sur Terre. Il n'est néanmoins pas parvenu à remporter la sympathie de ses alliés.

OBADIAH STANE

LA GENÈSE

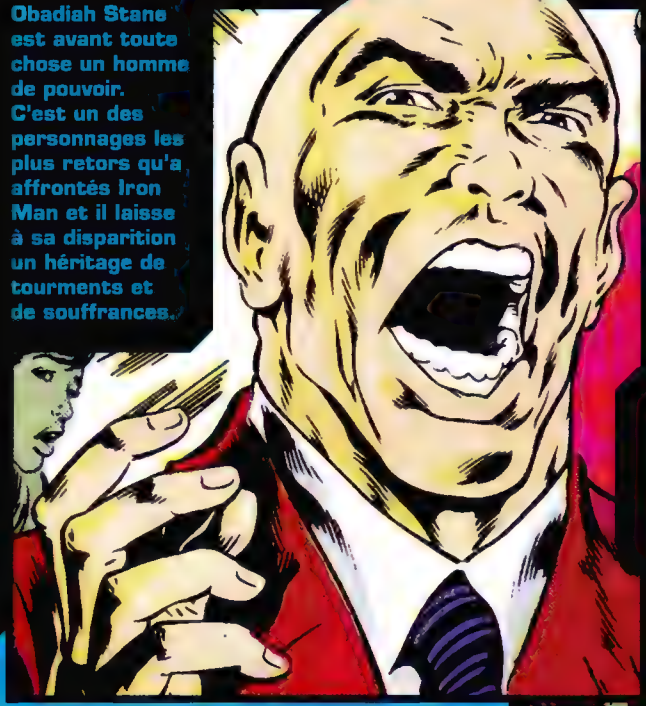
Obadiah Stane ne souffre pas l'échec. C'est un principe que lui aura involontairement enseigné son père. Zebediah, le père d'Obadiah, est un raté et un alcoolique qui gagne une forte somme d'argent au jeu. Persuadé de sa bonne étoile, il décide de jouer à la roulette russe devant les yeux de son jeune fils pour l'en convaincre. Il fait tourner le barillet, pose le pistolet sur sa tempe – et connaît une fin tragique. Obadiah se fait, par la suite, la promesse de ne jamais devenir comme son père.

Timide et studieux, Obadiah est terrifié par le comportement irrationnel de son père.

Zebediah porte le revolver à sa tempe, ignorant les protestations de son fils.

Obadiah est si traumatisé qu'il en perdra tous ses cheveux.

Obadiah Stane est avant toute chose un homme de pouvoir. C'est un des personnages les plus retors qu'a affrontés Iron Man et il laisse à sa disparition un héritage de tourments et de souffrances.



LE PLAN D'OBADIAH

Stane dépossède Tony Stark de tout ce qui compte pour lui. Après avoir été une gêne pour les affaires d'Obadiah, Tony est désormais, selon le plan brillant de celui-ci, réduit au rang d'alcoolique sans domicile fixe. En rachetant patiemment les créances de l'entreprise et en poursuivant Stark International devant les tribunaux, Stane lance une OPA hostile contre la compagnie. Devenu actionnaire majoritaire, il renomme la société Stane International, renoue avec les contrats d'armement et abandonne les recherches de Tony en électronique. Tony est mis en échec, sans grande marge de manœuvre.

« Anthony Stark... je voulais partager cet instant avec toi. Trinquons ! »

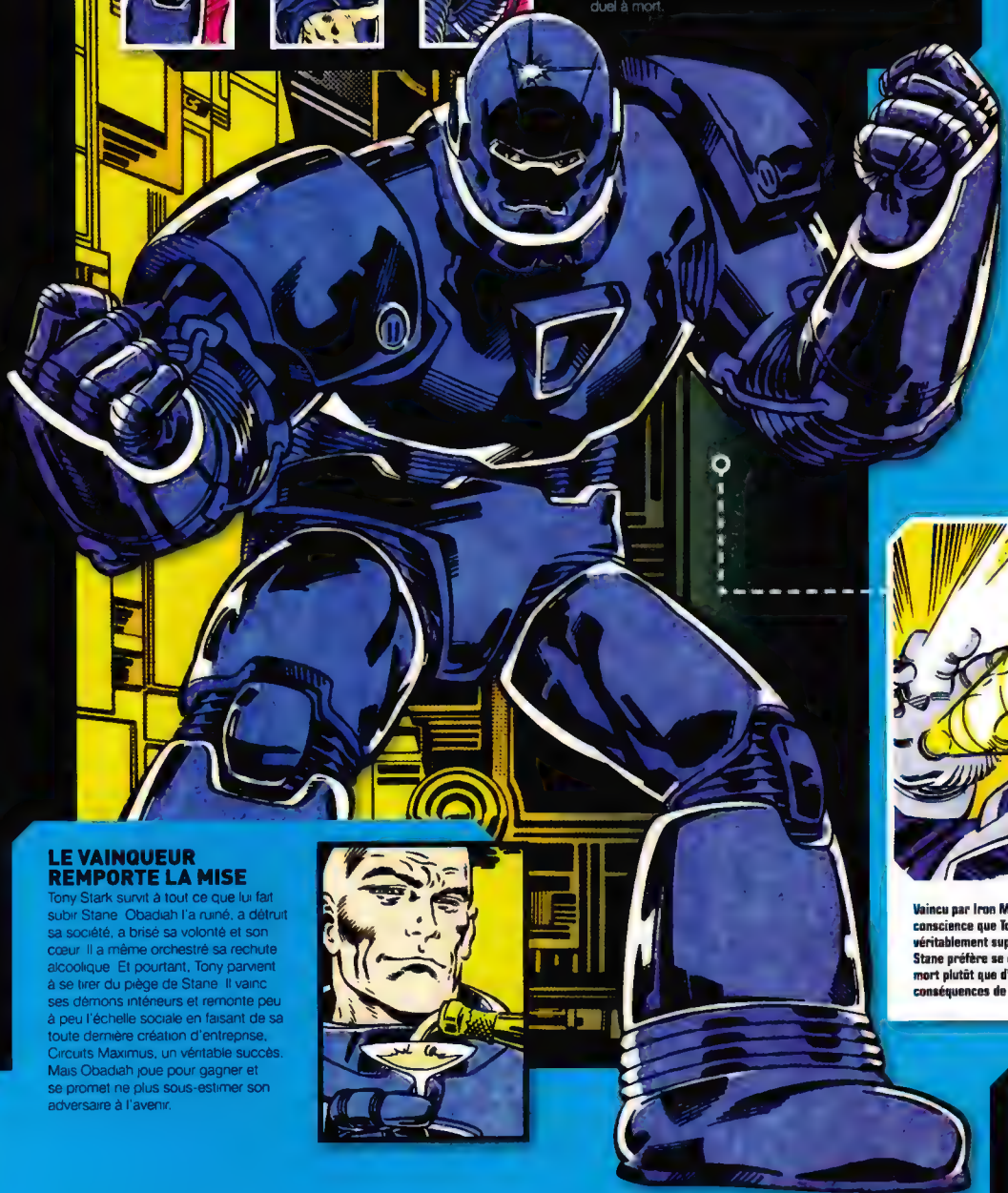
OBADIAH STANE

LES CHESSMEN

Même s'il est un homme vindicatif et passionné, Obadiah aime faire des échecs une métaphore de ses activités professionnelles. Il aime également se livrer à d'étranges jeux de rôles. Ayant pour projet d'engager des hommes de main pour saboter Stark Industries et affronter Iron Man, il déniche un groupe de super-vilains qu'il utilise comme les pièces d'un jeu d'échecs humain. Composé du Cavalier, qui chevauche un destrier métallique et projette des rayons d'énergie avec sa lance, du Fou qui vole armé d'un bâton, et du Pion, simple messager, les Chessmen de Stane forment un groupe puissant qui épuise les ressources intellectuelles et physiques de Tony Stark.

VOICI IRON MONGER

Bien qu'il préfère tirer les ficelles en secret, Obadiah est conscient que certaines situations nécessitent de donner de sa personne. Lorsqu'Iron Man, équipé de son tout nouveau modèle Silver Centurion, s'attaque au siège social de Stane International en représailles de l'attaque de Circuits Maximus ordonnée par Stane, Obadiah revêt une armure de combat qu'il a construite d'après les notes volées à Stark lors de l'OPA hostile. Devenu Iron Monger, Stane affronte Iron Man dans un duel à mort.



Vaincu par Iron Man et prenant conscience que Tony lui est véritablement supérieur, Obadiah Stane préfère se donner la mort plutôt que d'affronter les conséquences de ses actes.

LE VAINQUEUR REMPORTE LA MISE

Tony Stark survit à tout ce que lui fait subir Stane. Obadiah l'a ruiné, a détruit sa société, a brisé sa volonté et son cœur. Il a même orchestré sa rechute alcoolique. Et pourtant, Tony parvient à se tirer du piège de Stane. Il vainc ses démons intérieurs et remonte peu à peu l'échelle sociale en faisant de sa toute dernière création d'entrepnse, Circuits Maximus, un véritable succès. Mais Obadiah joue pour gagner et se promet ne plus sous-estimer son adversaire à l'avenir.

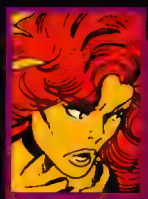
L'équipe originelle

La première équipe des Vengeurs de la Côte ouest est composée de Wonder Man aux pouvoirs ioniques, l'Oiseau-Moqueur, ancien agent du SHIELD, son mari – l'archer Œil-de-Faucon, la féline Tigra, et Jim Rhodes sous l'armure d'Iron Man (l'équipe croit au début qu'il s'agit en fait de Tony Stark sous cette armure).

WONDER MAN

L'OISEAU-MOQUEUR

ŒIL-DE-FAUCON



TIGRA

IRON MAN

LES VENGEURS DE LA CÔTE OUEST

Les Vengeurs ont beau être les super-héros les plus puissants de la Terre, ils ne peuvent pas être partout à la fois. Dans un monde où le danger peut surgir n'importe où, les Vengeurs de la Côte ouest s'assemblent pour protéger l'autre côte des États-Unis d'Amérique.

À l'origine, Rhodey rejoint les Vengeurs de la Côte ouest lorsque Tony Stark s'installe en Californie pour y créer une société spécialisée dans l'électronique, Circuits Maximus. Quand Jim abandonne le rôle d'Iron Man, Tony reprend aussitôt la place de son vieil ami dans son armure du Centurion d'Argent.

Cauchemar californien

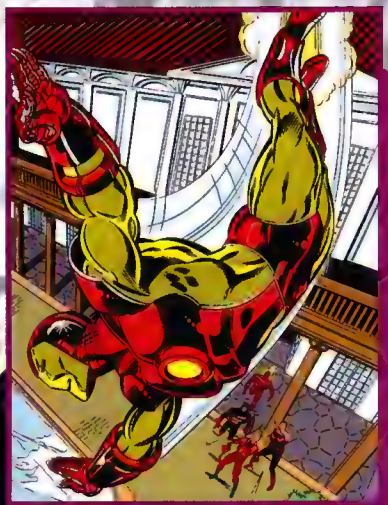
Lorsque Œil-de-Faucon est choisi pour diriger une équipe de Vengeurs basée sur la Côte ouest, il déménage avec sa femme l'Oiseau-Moqueur en Californie et prend ses quartiers dans une imposante enceinte richement pourvue de tout l'équipement nécessaire. Après avoir recruté Wonder Man, Tigra et Iron Man, Œil-de-Faucon et la nouvelle équipe s'entraînent et apprennent à travailler ensemble.

La brigade est presque immédiatement soumise à une épreuve. Graviton, un vieil ennemi des Vengeurs, revient sur Terre après s'être échappé de sa prison de vide spatial avec, pour seule idée, de se venger. Avec l'aide du mystérieux Suaire, Iron Man et ses co-équipiers s'introduisent dans la base de Graviton et, par la ruse et la stratégie, viennent à bout du puissant super-vilain.

Mais les super-vilains ne sont pas la seule préoccupation de Jim Rhodes. Il s'inquiète de la réaction de ses nouveaux partenaires quand ils découvriront qu'il n'est pas Tony Stark, l'homme originellement aux commandes d'Iron Man. Prenant son courage à deux mains, Rhodey révèle finalement son identité au reste de l'équipe. Ayant déjà fait la preuve de sa valeur lors des précédentes missions et au cours des Guerres Secrètes, il est rapidement accepté par les autres – y compris par Œil-de-Faucon, habituellement sceptique.

Le retour d'Iron Man

Au cours de la Guerre des Armures (voir pages 110-111), lorsque Tony Stark lutte contre tous ceux qui ont eu accès aux secrets de son armure, les Vengeurs sont contraints de se séparer d'Iron Man en raison des actes illégaux qu'il commet. Mais après avoir orchestré la mort du Vengeur Doré et déclaré publiquement qu'il a engagé un nouvel Iron Man, Tony, équipé d'une nouvelle armure, sollicite à nouveau une place au sein de l'équipe avec l'espoir d'être accepté. Avec de nouveaux membres dans leurs rangs tels que la Guêpe, Hank Pym, US Agent, la Vision et la Sorcière Rouge, les Vengeurs de la Côté ouest mettent en doute les motivations d'Iron Man et lui demandent de révéler son identité, ce que Tony refuse, préférant gagner leur respect sur les champs de bataille.



De retour au sein de l'équipe, Iron Man a tout juste le temps de souffler avant d'affronter le démoniaque Master Pandemonium.

« Nous savons que tu étais aussi Tony Stark, Iron Man. Et nous savons que Stark est vivant. Alors, dis-nous... Es-tu Stark ? »

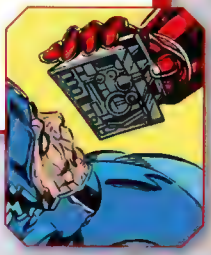
Hank Pym

Futurs ennemis

Bien que sa composition change souvent, l'équipe des Vengeurs de la Côte ouest reste entièrement dévouée à sa mission. Tour à tour opposés au mutant Magnéto, à l'éternel Immortus et à Dr Demonicus, un savant fou, les Vengeurs persévèrent même lorsque Iron Man quitte leurs rangs. Mais ils ne restent pas bien longtemps sans Vengeur en armure. Jim Rhodes rejoint l'équipe qu'il a aidé à bâtir. Et il ne marche plus sur les traces de Stark. Il a désormais trouvé sa propre voie et porte l'armure de War Machine.

Armé pour la bataille

Tony s'en veut. Il aurait dû s'y attendre. Quelqu'un a volé ses secrets. Une technologie si pointue qu'il n'en a même pas déposé les brevets par crainte de se faire pirater. Lorsqu'il découvre que l'armure qu'il a confisquée à son vieil ennemi Force fonctionne avec la même technologie que celle d'Iron Man, il se sent responsable de la souffrance et la destruction causées par son ancien adversaire. Conscient que des individus utilisent ses innovations pour servir leurs intérêts personnels, Tony comprend qu'il ne lui reste plus qu'une chose à faire : il doit récupérer ou détruire toute la technologie qu'on lui a dérobée. Tony Stark part en guerre.



LA GUERRE DES ARMURES

C'est le plan le plus ingénieux conçu par Justin Hammer. Son employé, le Maître des Espions, a placé il y a plusieurs années un micro dans les locaux de Stark International pour voler et revendre les secrets de Tony, et financer ainsi l'armée de criminels d'Hammer. Mais Iron Man décide que c'en est assez.

Écraser le Scarabée

Avec l'aide de ses vieux amis Abe Zimmer et Scott Lang, l'Homme-Fourmi, Tony découvre la liste des brigands à qui Hammer a fourni ses secrets industriels, et se lance sur leurs traces. Le Scarabée, un vieil ennemi d'Iron Man et de l'Araignée, ne fait pas le poids face à la fureur du Vengeur Doré. Traquant le super-vilain jusqu'à une vente aux enchères, Iron Man entreprend d'arracher les ailes de son adversaire une bonne fois pour toutes.

Équipé d'un scanner qui lui permet de repérer les ondes caractéristiques qu'émet la technologie qu'on lui a volée, et d'une puce négator qui désactive les armures de ses adversaires, Tony, avec l'aide de son pilote Jim Rhodes, entend réparer le tort qu'on lui cause.

L'Homme de Titane
L'un de ses opposants les plus forts est le mutant appelé Gremlin, dernier pilote en date de l'armure de l'Homme-de-Titane.

L'Homme-aux-Échasses
Première cible de Tony, l'Homme-aux-Échasses tente de rentrer par effraction au 7e étage d'un immeuble quand Iron Man le ramène sur la Terre.

Le Maître
Lorsque Tony retrouve le Maître dans une convention de mercenaires, le super-vilain lui remet son équipement sans livrer bataille.

Stingray
Il manque un nom à la liste de Tony et celui-ci pense qu'il s'agit du super-héros Stingray. Il réalise son erreur après l'avoir combattu.

Les Raiders
Alors qu'il livre bataille aux Raiders en plein ciel, Iron Man vole au secours d'un avion rempli d'équipement électronique et vient à bout du trio de voleurs high-tech.

Le Scarabée
Iron Man sauve quelques célébrités d'une chute de pierres provoquée par le Scarabée et place une puce négator sur le dos d'Iceu.

Les Mandarins
Ne pouvant faire confiance au SHIELD au sujet de ses innovations, Iron Man dupe Nick Fury et rend ses machines inattaquables.

Le Contrôleur
Utilisant un salon comme couverture pour se créer une armée de serviteurs, le Contrôleur découvre qu'il ne fait guère le poids face à Iron Man.

La Dynamo Pourpre
Équipé de son armure furtive, Iron Man se jette sur la Dynamo Pourpre et désactive l'équipement de ce dernier.

Les Gardes
Fabriqués par Obadiah Stane pour être vendus au Vautour, les Gardes sont stoppés par Iron Man qui détruit leurs circuits électroniques.

Firepower
Dernier de la liste de ceux qui sont en possession de la technologie volée, Firepower est un projet secret commandé par le gouvernement des États-Unis.

La mort du Gremlin

En surface du bunker secret de l'Homme-de-Titane, situé en Sibérie, Iron Man vient rapidement à bout de son vieil ennemi, la Dymano Pourpre. Déjà épuisé par ce combat et avec juste assez d'énergie pour un tir de repulso-rayon seulement, il lui faut maintenant affronter l'Homme-de-Titane. Iron Man porte son armure furtive mais c'est pourtant le Gremlin qui a le dessus et qui l'écrase lentement d'une étreinte métallique. Tony n'a d'autre choix que de déclencher ses propulseurs et ce faisant, met accidentellement feu à l'Homme-de-Titane, et le tue.

Face à Firepower

La mort accidentelle de l'Homme-de-Titane est la dernière chose dont Iron Man avait besoin. Déjà coupable d'avoir trahi son gouvernement en s'attaquant à Stingray et à la direction du SHIELD, Iron Man est à présent un criminel recherché. Pour ne pas être éclaboussé par le scandale, Tony Stark fait une déclaration publique dans laquelle il stipule avoir licencié son garde du corps en conséquence de ses actes irréfléchis. Dans le même temps, Tony, sous l'armure d'Iron Man, poursuit sa campagne de destruction systématique de la technologie qu'on lui a dérobée. Il découvre bientôt quel nom ne figurait pas sur sa liste : Firepower, une armure créée par son vieil ennemi, Edwin Cord. Tony est vaincu lors de la première bataille les opposant et se réfugie chez lui afin de modifier entièrement son armure. Employant une stratégie plus subtile, Iron Man réapparaît juste à temps pour empêcher la folie destructrice d'un Firepower enragé, et parvient, ce faisant, à détruire ce qui restait encore en circulation de sa technologie piratée. Ayant convaincu l'opinion publique qu'il a engagé un nouvel Iron Man, Tony parvient à laver Stark Entreprises de tout soupçon et le monde considère à nouveau le Vengeur Doré comme un héros.

ÉPISODE CLÉ

IRON MAN N°232

« Depuis combien de temps suis-je après lui ? Une nuit ? Une éternité ? Peu importe. Rien n'importe. Je dois continuer. Il le faut. Je dois le trouver. Ainsi, je pourrais le tuer... »

IRON MAN

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Iron Man (Tony Stark), Iron Man (Jim Rhodes)
PERSONNAGES SECONDAIRES : de nombreux cadavres
LIEUX : un monde dont rêve Tony Stark, le manoir de Tony Stark sur la côte californienne

DATE DE PARUTION
Juillet 1988

ÉDITEUR EN CHEF
Tom DeFalco

COUVERTURE
Barry Windsor-Smith

CONCEPTION ET SCÉNARIO
David Michelinie

CONCEPTION ET DESSINS
Barry Windsor-Smith

ENCRAGE ET COULEURS
Barry Windsor-Smith

LETTRAGE
Bill Oakley

GENÈSE

Barry Windsor-Smith s'apprête à frapper un grand coup. Déjà célèbre pour son exceptionnel travail artistique sur la série *Conan The Barbarian* publiée par Marvel dans les années 1970, il rempile au service de l'éditeur dans les années 1980, prêt à animer certains de leurs super-héros d'un souffle nouveau. Sous peu, il connaîtra une véritable consécration en écrivant et en dessinant un chapitre des origines de Serval des X-Men, dans la mini-série *Weapon X*.

Mais avant que Barry Windsor-Smith ne bouleverse la vie de Serval, il s'essaie à la tâche avec l'univers d'Iron Man. Sa première rencontre avec le Vengeur Doré remonte à la deuxième mini-série *Machine Man*. Cette fois-ci, il conçoit, dessine et met en couleurs, avec l'aide du scénariste David Michelinie et de l'encreur Bob Layton, une histoire surréaliste d'Iron Man. En conclusion de la *Guerre des Amures*, les lecteurs se voient offrir un rare aperçu des cauchemars qui hantent Tony Stark et du travail à couper le souffle d'un artiste à son apogée.

L'histoire

Dans son horrible cauchemar, Iron Man doit s'accorder avec ses démons intérieurs et ses erreurs passées.

C'est un labyrinthe de câbles, d'ordinateurs et d'ombres. Apparaît Iron Man dans ce mystérieux paysage. Il porte son vieux modèle d'armure Silver Centurion. Il traque quelque chose **(1)**. Il ne sait pas depuis combien de temps il chasse. Il sait juste qu'il lui faut continuer. Quelque chose est tapi dans ces ténèbres. Iron Man doit le trouver et le tuer.

Un bourdonnement se fait soudainement entendre au loin. Iron Man vise dans cette direction et tire ses répulso-rayons dans le noir **(2)**. Mais rien ne se produit et le bourdonnement devient progressivement un rire.

Iron Man comprend alors où il se trouve. Il est dans la tanière de sa proie. Il sent la peur le submerger mais il est déjà trop tard. La créature se tient juste devant lui. Iron Man fait feu de toute sa puissance mais la créature absorbe ses rayons et devient plus grande, plus forte. Ce monstre est énigmatique. C'est une gigantesque enveloppe de robotique, un savant assemblage de tubes et de cadrans **(3)**. Mais son visage n'est que trop familier à Tony Stark puisque cette créature porte le casque d'un Iron Man.

La bataille fait rage et Iron Man attaque sauvagement le monstrueux robot à mains nues, parvenant à lui arracher la tête des épaules. Le combat cesse soudainement.

Tony s'allonge un instant pour reprendre son souffle. Mais le sol a changé d'aspect. Il est maintenant composé de milliers de cadavres en décomposition **(4)**.

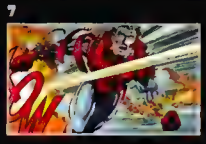
Une silhouette solitaire chemine d'un pas lourd à travers ce paysage cauchemardesque. Il s'agit de Jim Rhodes qui arbore encore une vieille armure Iron Man **(5)**. Lorsque Tony demande à son ami où ils sont, Rhodey répond simplement qu'ils se trouvent dans un endroit conçu par Stark lui-même.

Ce carnage est l'œuvre de Tony et Rhodey n'est que le simple gardien de ces lieux. Sur ce, le décor change à nouveau. Tony est maintenant accoudé à un bar et Rhodey est au comptoir. Lorsque Stark commande à contrecœur une vodka-tonic, comme le lui suggère Jim, pour oublier ses problèmes, de fines cordelettes enserrent son corps. Entravé, sans défense, Tony voit réapparaître la créature qui, cette fois, porte ses traits **(6)**.

Mais Tony refuse d'abandonner le combat. Concentrant toute son énergie dans ses propulseurs, il parvient à se libérer et tombe au sol. À peine contrariée, la bête s'avance vers lui. Il tente de fuir **(7)** mais les mains de ses victimes jaillissent des cordes métalliques sous ses pieds pour le saisir et l'empêcher de s'échapper. Il lui faut trouver un autre moyen de se libérer.

Tony comprend qu'attaquer la créature ne fait qu'augmenter sa force et il règle alors ses répulso-rayons pour qu'ils absorbent plutôt qu'ils ne libèrent de l'énergie. Avec tout ce qui lui reste de force, Iron Man se rue sur la bête et avale son énergie pure à l'aide de son armure. Mais il ne peut tenir davantage et l'équipement explose **(8)**, dans l'impossibilité de contenir la puissante essence de la créature. Et c'est à cet instant que Tony se réveille **(9)**.

Il est sauf et en sécurité dans son cossu manoir côtier. Ça n'était qu'un horrible cauchemar, une façon pour son inconscient d'exprimer une vérité qu'il renferme. Oui, la Guerre des Armures est finie. Tony est parvenu à détruire toutes les fabrications pirates basées sur les secrets industriels qu'on lui a dérobés. Mais le sentiment de culpabilité est toujours présent et il est hanté par les morts innocents et les traumatismes causés par la mauvaise utilisation de ses inventions **(10)**. Il ne peut combattre ni nier ce sentiment de culpabilité, et sa psyché lui dit de l'accepter comme une composante de l'homme qu'il est aujourd'hui. Plongeant son regard, à travers la fenêtre de sa chambre, dans l'océan qui baigne la côte, il sait que c'est ce qu'il doit faire. Et continuer à vivre du mieux qu'il le peut.



« C'est le pire cauchemar que j'aie fait ! »

LA GUERRE DES ARMURES II

Tony Stark devient une marionnette dont les moindres mouvements sont contrôlés par le génie criminel qui en tire les ficelles.

Menant une série de tests sur les nouveaux circuits cérébraux de son casque, Tony Stark se fait épauler par une autre armure Iron Man qu'il pilote à distance et parvient ainsi à défaire le robot géant aux commandes duquel se trouve Jim Rhodes.

LE PLAN DE DEWITT

Kearson DeWitt hait Tony Stark depuis des années. Considérant que celui-ci est son plus grand concurrent sur le marché financier international, DeWitt obtient des fonds monétaires de Desmond et Phoebe, deux vieux ennemis de Namor, le Prince des Mers. Ensemble, ils sabotent une délicate intervention chirurgicale que subit Tony afin de recouvrer l'usage de ses membres après la tentative de meurtre sur sa personne par une ex-petite amie dérangée. Piratant la puce électronique placée dans la colonne vertébrale de Stark, DeWitt peut ainsi contrôler le système nerveux d'icelui et se rendre maître de ses moindres mouvements.

« Ton heure est venue, Iron Man. Tu m'as tué, je réclame donc ta vie ! »

Kearson DeWitt

SURGI DU PASSÉ

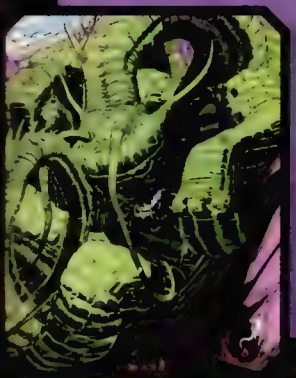
L'Homme-de-Titane est-il vraiment de retour ? Alerté d'un problème dans son centre de recherche nucléaire, Tony revêt immédiatement son armure d'Iron Man et se rend sur place. Alors qu'il inspecte l'usine, il est pris sous des tonnes de décombres. Il se retrouve face à ce qui semble le fantôme d'un de ses adversaires de la Guerre Froide : l'Homme-de-Titane. Iron Man est obligé de fuir mais parvient malgré tout à enrayer la menace nucléaire qui pèse sur son usine.

LE MANDARIN

Pendant que Tony Stark livre bataille à domicile, le Mandarin met tout en œuvre pour restaurer une Chine ancestrale d'avant le communisme dont il deviendrait le chef suprême. Découvrant que l'une de ses bagues de pouvoir a été remplacée par un faux, il se lance à la recherche du voleur, Chen Hsu, un vieux sorcier puissant. Il reprend possession de son anneau, retrouve la mémoire et, avec elle, ses véritables objectifs. Accompagné de Chen Hsu, il se rend dans la secrète Vallée du Dragon Dormant en Chine.

« Être de chair, pourquoi me tires-tu d'un sommeil sans rêve ? »

Fin Fang Foom



Il s'aventure seul dans une sombre caverne et découvre finalement ce qu'il est venu chercher. Devant lui se trouve plongé dans le sommeil le légendaire dragon Fin Fang Foom. À l'aide d'une plante ancestrale, le Mandarin réveille le géant endormi et la bête enragée déchaîne sa colère sur un bataillon de l'armée chinoise. Convaincu d'avoir la puissante créature sous contrôle, il la replonge dans le sommeil avec l'aide de Chen Hsu.

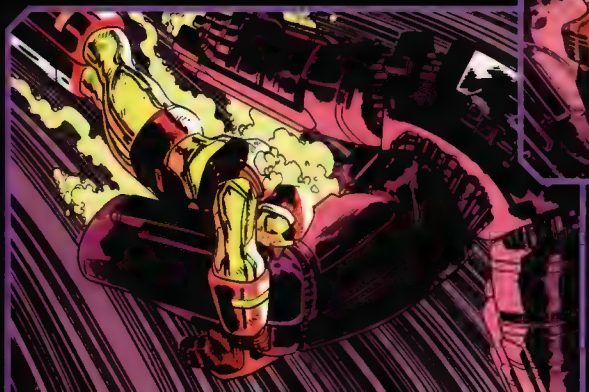
SAUVÉ PAR LA TÉLÉCOMMANDE

Tony Stark se réveille à San Francisco. Ce qui est pour le moins étrange puisque, dans son souvenir, il lui semblait se trouver dans sa maison de Los Angeles. De retour à Stark Entreprises, l'esprit confus, Iron Man est à nouveau attaqué par le fantôme de l'Homme-de-Titane. Au cours de l'affrontement, ce dernier se révèle en réalité le Laser Vivant, un vieil ennemi capable de manipuler la lumière. C'est à cet instant que les hommes de DeWitt désactivent les fonctions motrices de Tony qui n'a d'autre choix que de télécommander une armure Iron Man pour évacuer son corps paralysé.

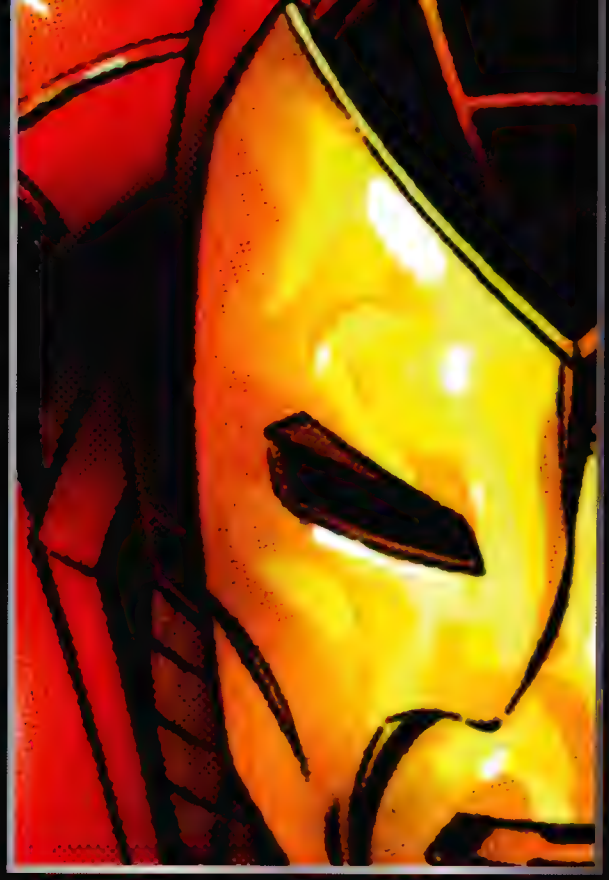
LA CHUTE DE DEWITT

Les hommes de DeWitt pouvant contrôler ses fonctions motrices, Tony Stark n'a d'autre choix que de revêtir son armure contrôlée par ondes cérébrales qu'il peut piloter par la pensée. Le Laser Vivant lui occasionne de sévères blessures en prenant le contrôle de l'armure pour la sceller mais Tony parvient, avec l'aide de son vieil ami Wonder Man, à venir à bout de son adversaire. Son ennemi à terre, il peut maintenant se focaliser sur celui qui tire les ficelles : DeWitt.

Ayant identifié les concepteurs de la puce placée dans sa colonne vertébrale, Iron Man vole vers les locaux de Marrs Corporation...



... Là, il affronte DeWitt, lui-même en armure. Accablé de douleur à force de lutter pour reprendre le contrôle de la puce qui active ses fonctions motrices, et aidé de Rhodey, Iron Man défait DeWitt et découvre qu'il ignorait l'identité de son ennemi.



LES ANNÉES 1990

La décennie des couvertures chromées, des longs arcs narratifs événementiels et des anti-héros agressifs s'invite dans l'univers d'Iron Man avec des résultats mitigés.

C'est l'époque des grosses productions et des succès commerciaux. Réinventer la roue semble devenu un impératif même si certaines roues fonctionnent déjà très bien comme ça. Le marché des librairies spécialisées en BD ouvre la porte aux couvertures variantes, aux histoires croisées et aux cartes à collectionner, choses inédites jusque-là. Les éditeurs d'*Iron Man* ont non seulement adopté ces changements, cédant à l'occasion à l'emballage plastique scellé ou au titre doré, mais ils ont également suivi cette tendance pour faciliter le lancement du titre *War Machine*.

Toutes ces années passées à faire office de remplaçant d'Iron Man lui ayant permis de se constituer son propre cortège de fans, Jim Rhodes inaugure son propre titre avec, pour toile de fond, un univers plus dur et plus violent. War Machine devient l'équivalent ténébreux d'Iron Man et le reflet d'autres anti-héros qui caracolent en tête des ventes tels que le Punisher, Lobo et Serval. Les histoires croisées à grande échelle comme *Le Gant de l'Infini* ou *Les Vengeurs : Trahison* font le récit de menaces cataclysmiques. Iron Man meurt et est remplacé par une version plus jeune de lui-même. Mais avant que ce nouvel Iron Man ne puisse s'imposer aux lecteurs, la saga *Onslaught* secoue l'univers Marvel et le titre est annulé. Toutefois, la série reprend immédiatement et propose une nouvelle vision du personnage avec une nouvelle origine et une nouvelle histoire.

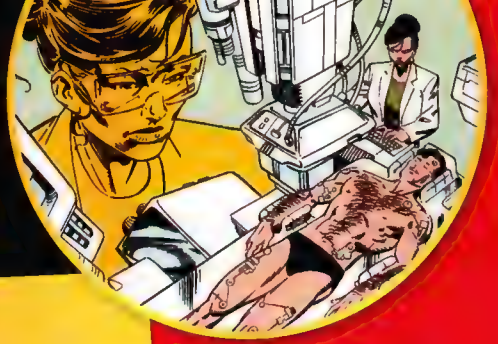
Ce n'est qu'à la fin de la décennie qu'Iron Man retrouve sa gloire d'antan avec *Heroes Return*, un autre événement bouleversant, au grand soulagement d'un lectorat perplexe.

PAGE SUIVANTE *Iron Man* N° 300
War Machine mène l'assaut de l'Iron Legion composée d'anciens Iron Men contre l'extraterrestre Ultimo, dans ce numéro anniversaire qu'est le 300e épisode de la série *Iron Man*.

LET'S DO IT.

L'ANTRE DES DRAGONS

Tony Stark se rend au Japon afin de trouver un remède à son état critique, mais se retrouve vite confronté au Mandarin et une horde de dragons.



Condition critique

Après qu'un coup de feu l'paralysé, Tony Stark a subit moultes opérations chirurgicales de précision pour se retrouver avec une pièce greffée à sa colonne vertébrale. Mais quand un cinquième inconnu jusqu'alors, Kearson DeWatt, décide de piloter le cerveau intégré, le système nerveux de Tony est attaqué, rendant son corps mettre, médicalement incurable.

Soigné par le plus grand neuro-biologiste du monde, le Dr Su Yin, Tony se retrouve sous sa totale emprise.

Le marché

En échange du traitement de son corps apparemment inopérable par le Dr Yin, Tony est obligé de prêter son « garde du corps » aux autorités chinoises. Le Mandarin exige que le pouvoir lui soit confié, et seul Iron Man peut le stopper.

Le secret de Chen Hsu

Quand Jim Rhodes est obligé de prendre la place de son patron dans l'armure d'Iron Man, le Mandarin lance contre lui son dragon Fin Fang Foom pour le combattre. Pendant ce temps, le conseiller du Mandarin, Chen Hsu, met en branle ses funestes desseins. Chen cache un fabuleux secret. Il n'est pas du tout humain et se transforme alors en dragon.

Le rassemblement

Malgré les efforts continus des Iron Men, il ne sont que de la pacotille face aux pouvoirs combinés du Mandarin et de Fin Fang Foom. Mais au moment où Tony semble fuir devant l'adversité, le Mandarin doit faire face à de nouveaux combattants : l'armée de dragons de Chen Hsu.

Une vieille histoire

Chen Hsu fait partie d'une vieille race de dragons venant de la planète Kakaranathara. Lasses de leurs vies idylliques, un petit groupe dont lui a traversé l'espace dans un vaisseau dont le combustible est produit par l'énergie de dix anneaux. Après avoir échoué sur la Terre, les dragons doivent apprendre à se fondre dans la population humaine et à se transformer afin de pouvoir se déplacer librement à la surface du globe sans être reconnus, amassant, au fil des années, richesse et pouvoir. Jusqu'au jour où, prêts à dominer la planète, ils décident de récupérer leurs anneaux et de prendre le pouvoir.

Les dragons assoupis

Alors que Chen Hsu réunit tous les dragons de la planète, Rhodey perd son violent combat contre Fin Fang Foom. Mais il ne faut pas longtemps avant que Tony Stark se retrouve en piste. Utilisant le lien cervical qui lui permet de téléguider ses armures de son lit d'hôpital, il parvient à en piloter une venant des États-Unis, et attaque le Mandarin.

Une alliance contre nature

Le Mandarin ne se rendra pas sans se battre. Refusant de restituer les anneaux, il tient tête aux dragons avec l'aide de Rhodey. Tony les rejoint rapidement, aux commandes de son armure, et va placer son entière puissance dans les anneaux du Mandarin. L'explosion qui en résulte voit la destruction totale des dragons, mais le Mandarin y perd également ses mains.

Ce n'est pas la première guerre à laquelle les Vengeurs se trouvent mêlés, mais c'est une des plus dévastatrices. Et un jugement passé à l'issue du conflit va diviser l'équipe pendant des années.

LES CONTRECOUPS DE LA GUERRE

Par-delà les étoiles, dans une galaxie lointaine, existe un empire appartenant à la race extraterrestre des Krees. Ceux-ci sont gouvernés par un ordinateur vivant qui concentre les esprits de tous les plus grands penseurs ayant existé au cours de leur histoire. Baptisé l'Intelligence Suprême, l'ordinateur finit par développer sa propre conscience, ainsi qu'une intense soif de pouvoir. Sous ses ordres, les Krees ne connaissent que peu de répit et passent le plus clair de leur temps à combattre des ennemis héréditaires tels que les polymorphes Skrulls. Mais ce ne sont pas les Krees qui attirent l'attention des Vengeurs lors de l'opération Galactic Storm. Ce sont leurs adversaires, un autre empire galactique, celui des Shi'ars. Lorsque ces derniers enlèvent Rick Jones, un vieil allié de Captain America et des Vengeurs, leur but est simplement de découvrir l'emplacement d'un avant-poste kree sur la Terre. Mais ils sont accueillis par Captain America et une équipe de Vengeurs de la Côte ouest, décidés à protéger leur vieil ami. La situation dégénère car au cours de leur combat contre les Krees, les Shi'ars se faufilent dans un trou de ver situé dangereusement près de la Terre. Lorsque la faille spatiale est utilisée, le Soleil est sévèrement affecté et si cette activité ne cesse pas rapidement, l'étoile endommagée risque d'exploser.

OPÉRATION : GALACTIC STORM

L'ÉQUIPE KREE

Les Vengeurs ne peuvent rester inactifs devant la menace qu'encourent leur Soleil et la Terre à cause de la négligence des Shi'ars. Ils divisent leurs forces et envoient des émissaires pacifiques dans chacun des deux camps adverses, tout en conservant également quelques membres au sol. Iron Man fait partie de ceux qui sont sélectionnés pour rendre visite aux Krees, en compagnie de Captain America, US Agent, Crystal, Hercule, le Chevalier Noir et Sersi.

NÉGOCIATIONS CONFLICTUELLES

Mécontent d'avoir été choisi pour rester sur la Terre, Œil-de-Faucon prend le sérum de croissance de Giant-Man et l'utilise pour prendre la place d'US Agent dans la mission contre les Krees. Mais l'équipe d'Iron Man se trouve bientôt emprisonnée par les envahisseurs. Ils ne parviennent à s'échapper qu'en se faisant passer pour des gardes extraterrestres.

Pour ce voyage dans l'empire Kree, Iron Man est aux commandes de la deuxième version de son armure spatiale.

LE PLAN DES SKRULLS

Les Vengeurs découvrent qu'une Néga-bombe shi'ar a été stratégiquement positionnée afin de détruire la race des Krees – un plan mis au point par l'Intelligence Suprême des Krees elle-même, aidée par les Skrulls. Les Vengeurs combattent les Skrulls pour prendre le contrôle de l'engin, mais, malgré leurs vaillants efforts, la bombe explose.

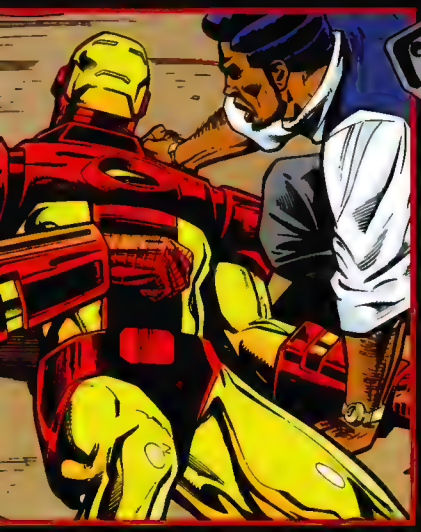
DÉCISION CONTESTÉE

La Néga-bombe décime l'empire des Krees, comme l'Intelligence Suprême l'avait prévu depuis le début. Elle a orchestré tous ces évènements afin de tuer des milliards de représentants de son peuple, pour que les survivants évoluent et progressent davantage. Iron Man et ses alliés souhaitent détruire ce tueur à grande échelle et sans remords, tandis que Captain America et ses partisans maintiennent qu'ils n'en ont pas le droit.

« L'Intelligence Suprême est une machine... un ordinateur sans âme... que nous allons détruire afin qu'une telle chose ne se reproduise jamais. » ***Iron Man***

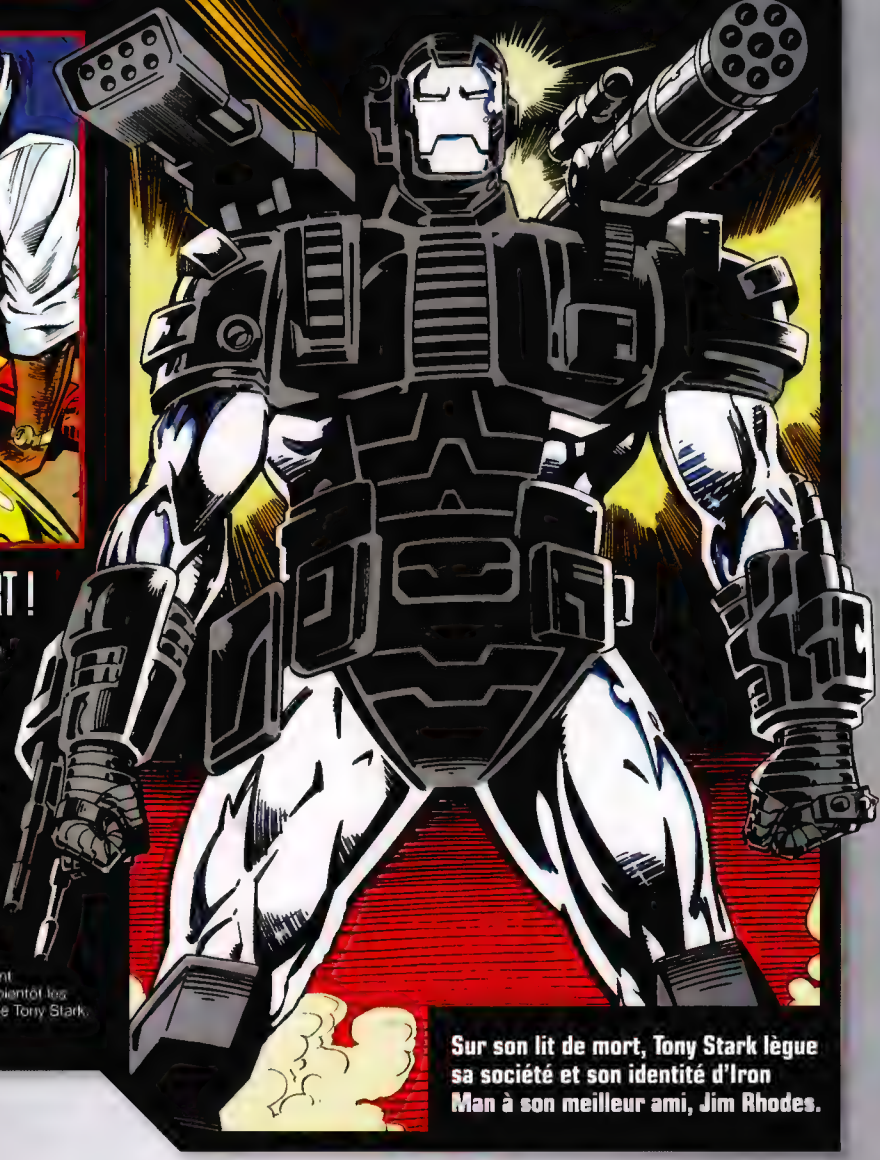
UNE DÉLÉGATION PACIFIQUE

Seul membre fondateur des Vengeurs présent, Iron Man fait valoir son rang à son vieil ami Captain America, et prend la tête d'une équipe de héros afin de détruire l'Intelligence Suprême. Puis les Vengeurs retournent sur la Terre, sûrs du fait que les Shi'ars sont résolus à préserver la paix.



TONY STARK EST MORT !

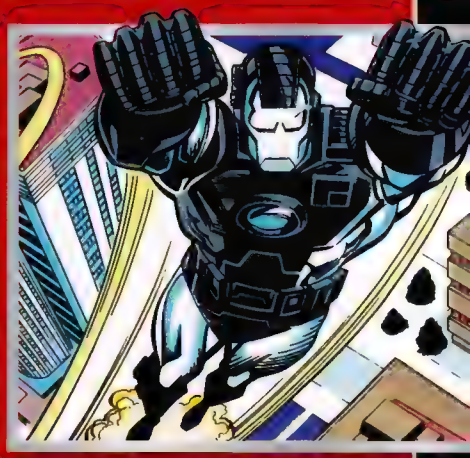
Tony n'a pas le choix. Il est temps pour lui de mourir. Lorsque son ex-petite amie déséquilibrée, Kathy Dare, lui tire une balle dans la poitrine, elle déclenche une suite de complications médicales qui semblent sans fin et qui le tourmentent pendant des mois. Tout d'abord paralysé par la blessure, Stark recouvre sa mobilité grâce à un microprocesseur expérimental implanté chirurgicalement dans son corps. Mais cette avancée technologique est détournée par son rival Kearson DeWitt, qui a altéré le microprocesseur afin de pouvoir littéralement contrôler les mouvements de Tony. Celui-ci combat les manipulations de DeWitt, mais, ce faisant, il blesse encore plus son corps meurtri. Au final, son organisme, éprouvé par l'utilisation intense de l'armure qui l'épuise, est irrémédiablement endommagé. Il tombe dans le coma, et bientôt les actualités télévisées annoncent la mort de Tony Stark.



Sur son lit de mort, Tony Stark lègue sa société et son identité d'Iron Man à son meilleur ami, Jim Rhodes.

ET VOICI WAR MACHINE

Ayant, avant sa mort, gravé un disque, Tony demande à Rhodey de prendre sa succession en tant qu'Iron Man et en tant que PDG de Stark Enterprises.



Même s'il l'a, à l'origine, pilotée lui-même, Tony a conçu l'armure War Machine spécifiquement en fonction du style de combat de Jim Rhodes.

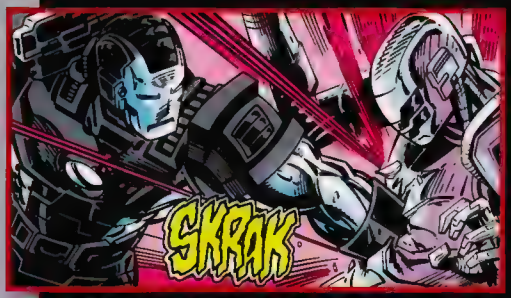
REPRISE DU SERVICE

Mais ce que James Rhodes ignore, c'est que Tony n'est absolument pas mort. Il a en fait été cryogénisé afin qu'Abe Zimmer et une poignée d'experts puissent tester une procédure expérimentale dans une ultime tentative de lui sauver la vie et de soigner son état préoccupant. Pendant que Rhodey pleure son ami et défend Stark Enterprises contre une attaque du Maître des Espions, de Blacklash, du Scarabée et de Blizzard, Stark reçoit son traitement. Même plongé dans un coma profond, Tony est hanté par ses démons intérieurs et les souvenirs traumatisants de son enfance perturbée.

Alors qu'il est cryogénisé, on injecte à Tony un virus qui confère à son corps un système nerveux artificiel.

LA FIN D'UNE ÉPOQUE

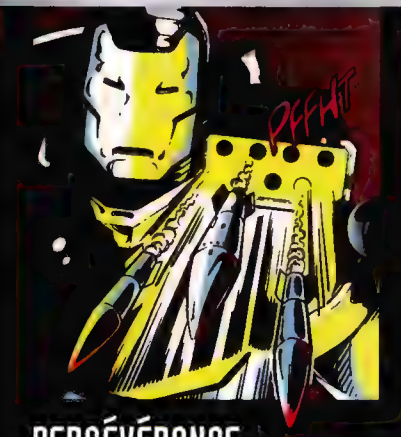
Une fois encore, Rhodey se prend au jeu d'être un Iron Man de remplacement. Il fait ses preuves en combattant Firepower, le très puissant Briseur d'Atomes, et même le Laser-Vivant. Il se fait même accepter par le personnel dans son nouveau rôle de PDG de Stark Enterprises et entame une liaison avec Rae LaCoste, l'ex-petite amie de Tony. Lorsque celui-ci sort du coma, et que Rhodey découvre le mensonge éhonté de son ami, il met brutalement fin à son association avec Stark Enterprises. Il abandonne son rôle de PDG et celui d'Iron Man, mais il conserve son armure, adoptant le patronyme plus approprié de War Machine. Tony se retrouve seul et temporairement paralysé, et il agit donc comme il a toujours agi. Il continue de se battre, en créant une nouvelle armure commandée à distance.



War Machine combat aux côtés de la nouvelle armure télécommandée d'Iron Man, afin de défendre Stark Enterprises contre des saboteurs. Mais bientôt la séparation est consommée et Jim entame une nouvelle vie.

Il rompt tout lien avec Tony Stark et avec tous les ennuis que cela implique. Après tout, War Machine n'a besoin de personne pour se créer des problèmes.

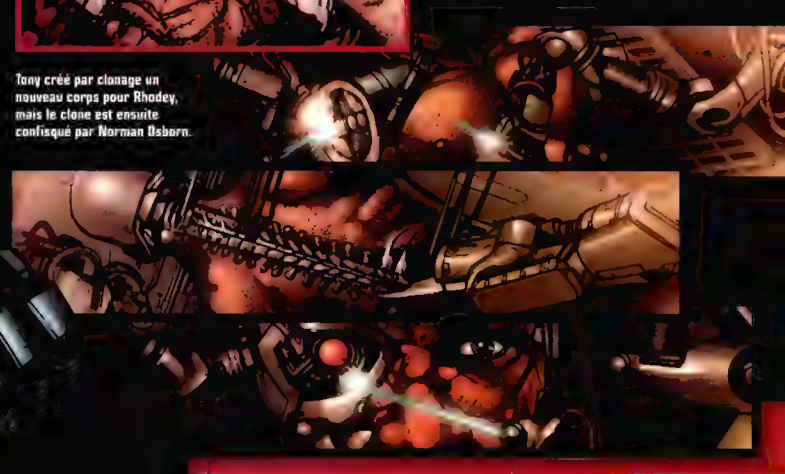
EN SOLO



PERSÉVÉRANCE

James Rhodes est désormais son propre chef. Brouillé avec Tony Stark, il décide de tenter l'aventure en solitaire, qu'il y soit préparé ou non. Heureusement, pour ce faire, son armure War Machine est lourdement équipée. Jim Rhodes a toujours été un soldat et il est temps pour lui de mener sa propre guerre. Avec sa petite amie Rae LaCoste, Rhodes intègre les rangs de Worldwatch Incorporated, une organisation humanitaire. Sa nouvelle affiliation l'emmène aux quatre coins du monde et lui fait connaître une série d'aventures comportant leurs lots d'embuches. Sous l'identité de War Machine, Rhodey affronte Cable de X-Force, le cyborg Deathlok, le psychotique Deathtoll et même le Mandarin. Après avoir combattu aux côtés de Force Works, une équipe créée par Iron Man, et affronté le Vengeur Doré lui-même, Rhodey se reconcilie finalement avec Tony. Pourtant, War Machine est bien déterminé à tracer sa propre route, ce qui l'amènera à revêtir une armure issue d'une technologie extraterrestre et à intégrer par la suite le programme Sentinel ONE.

Grièvement blessé lors de l'attaque d'une base militaire située à Dubaï, Rhodey est opéré par Tony Stark et devient un cyborg. Dans l'urgence, Stark équipe son ami d'une technologie qu'il n'a pas mise au point lui-même, et lui fabrique une base satellite.



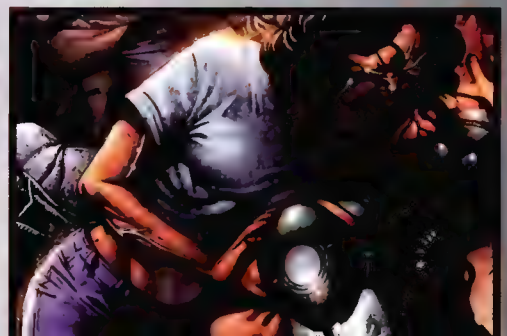
Tony créé par clonage un nouveau corps pour Rhodey, mais le clone est ensuite confisqué par Norman Osborn.

La nouvelle armure de Rhodey peut intégrer différents équipements. War Machine porte désormais bien son nom.

Machine de guerre

Devenu directeur de l'agence gouvernementale SHIELD, Tony demande à Rhodey de prendre en charge la base Initiative du camp Hammond. Heureux d'entraîner la nouvelle génération de super-héros, Jim supervise le camp jusqu'aux événements liés à l'Invasion Secrète (voir pages 180-181) et le licenciement consécutif de Stark. Prenant résidence à bord d'un satellite que Tony lui a construit en utilisant une technologie qu'il n'a pas lui-même conçue, War Machine poursuit désormais son combat à l'échelle planétaire. Aux côtés de Bethany Cabe, directrice du projet secret de Stark, Recherche et Développement War Machine, de Jake Oh, ancien agent du SHIELD, de Suzi Endo, génie de la cybernétique, et de Parnell Jacobs, son homme à tout faire, Rhodey s'attèle rigoureusement à la tâche. Il sauve également le docteur Glenda Sandoval, son ancienne petite amie et épouse de Parnell, des mains du robot géant Ultimo.

Alors qu'il porte secours à son amie Glenda dans une Agora occupée, War Machine est contraint de démontrer sa valeur à Arès, le dieu grec de la guerre.



War Machine porte désormais bien son nom. La récente reconstruction de Jim Rhodes en cyborg, un être mi-homme, mi-machine, décuple ses capacités déjà fort impressionnantes de combattant. Avec un corps dont les bras, les jambes et la colonne vertébrale sont en partie composés de robotique, War Machine est maintenant équipé d'un nouvel arsenal. L'innovation la plus étonnante est certainement sa capacité d'intégrer toutes sortes d'engins dans son propre corps pour se réparer ou améliorer ses performances en un instant, même au cœur de la bataille. Mais il a essentiellement recours à la technologie conçue par son allié de toujours, Tony Stark.

Ses principales armes

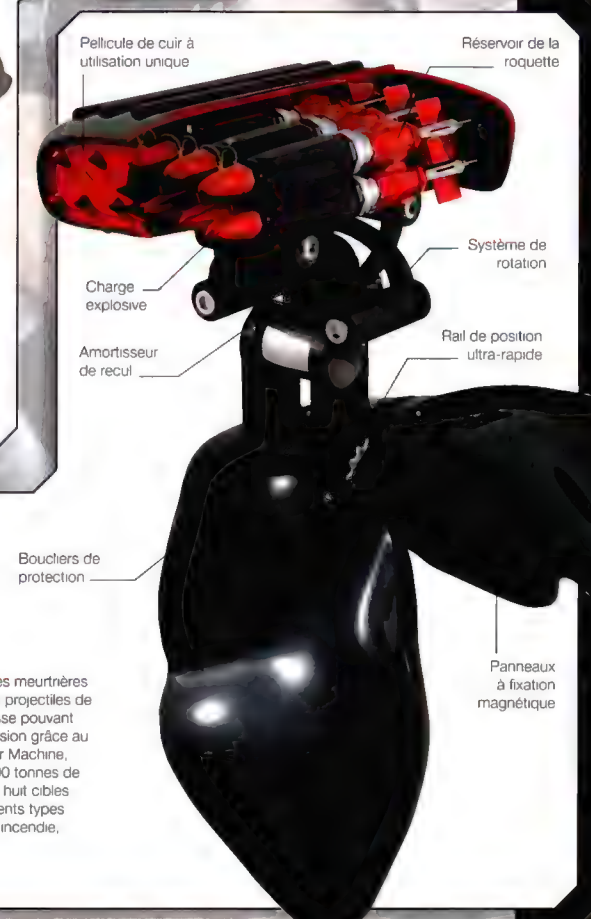
« Très bien, vous voulez la guerre ? La voici... à la sauce des quartiers sud de Philly ! »

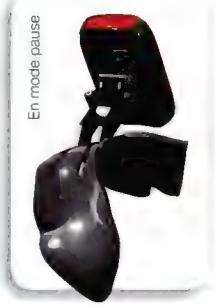
Canon de poignet

Conçu par Stark, ce canon qui se fixe au poignet possède un barillet constamment chargé et un système électronique de tir qui permet de choisir entre huit différentes sortes de munitions. Les chargeurs activés électroniquement permettent à War Machine de tirer en série ou alternativement celles qu'il utilise : balles à l'uranium capables de percer les blindages, charges explosives, balles de caoutchouc, charges thermiques, traceurs, fusées lumineuses et grenades fumigènes

Mini-mitrailleuse

Cette mini-mitrailleuse qui se fixe à l'épaule est inspirée du modèle classiquement utilisé sur divers avions militaires. C'est Tony Stark qui l'a conçue, après beaucoup d'hésitations face à la redoutable et mortelle efficacité dont peut faire preuve cette arme compacte sur les champs de bataille. Avec une cartouchière de 1800 balles d'uranium capables de percer les blindages, cette mini-mitrailleuse peut atteindre d'impressionnantes cadences de tir. Contrôlée électroniquement, l'arme peut tirer jusqu'à 1000 coups par seconde La mini-mitrailleuse se met à la verticale lorsqu'elle est inutilisée ou en cours de vol.





Lance-roquette

Le lance-roquette est une autre des armes meurtrières de l'arsenal de War Machine. Elle tire des projectiles de la taille d'une fusée lumineuse à une vitesse pouvant atteindre Mach 2. D'une redoutable précision grâce au système de visée laser du casque de War Machine, chacun a une charge qui représente 1 800 tonnes de dynamite. War Machine peut faire feu sur huit cibles différentes simultanément et utiliser différents types de roquettes : antichar, incendiaires, anti-incendie, fumigènes et lacrymogènes

Schémas d'après le travail de Eliot R. Brown

FORCE WORKS

LES VENGEURS : CLAP DE FIN

Ce n'est pas une bonne période pour être un Vengeur sur la Côte ouest. Leur quartier général est détruit, l'Oiseau-Moqueur est apparemment assassinée de manière horrible et son mari Œil-de-Faucon est porté disparu. Alors, quand la Vision et les membres de l'équipe de la Côte est demandent le démantèlement de ce que tous considèrent comme un coup d'épée dans l'eau, les héros concernés se sentent un peu mis sur la touche. Mais les votes sont clos, et Iron Man a le dernier mot. Et dès ce moment, les Vengeurs de la Côte ouest ne sont plus

LES GRANDS TRAVAUX

Comme d'habitude, Tony Stark a plus d'un tour dans son sac. Le monde est bien plus dangereux de nos jours que lorsque les Vengeurs s'étaient rassemblés, des années auparavant. La Terre a un rôle prépondérant à l'échelle galactique et une brigade d'intervention est nécessaire pour protéger les intérêts de la planète, par la force s'il le faut. Iron Man se rend bien compte que le monde n'a pas simplement besoin d'une équipe qui patrouillerait aux alentours de la Côte ouest des États-Unis. Il faut plutôt une équipe de choc prête à prendre position en faveur de la protection du monde. A cet effet, Iron Man réunit ceux qu'il considère comme les meilleurs et les plus proches de l'idéal des Vengeurs. Leur base est située dans une vieille usine de Stark Industries, à Ventura, en Californie. Force Works devient ainsi la première ligne de défense contre les dangers venant de l'espace.

1 WONDER MAN (Simon Williams) : Après Iron Man, Simon est le plus enthousiaste à l'idée d'un nouveau départ, pressé de soutenir l'équipe avec ses pouvoirs ioniques.

2 LA SORCIÈRE ROUGE (Wanda Maximoff) : L'un des membres d'origine des Vengeurs, Wanda est le premier choix de Tony pour prendre la tête de Force Works.

3 IRON MAN (Tony Stark) : Tout comme il a financé les Vengeurs pendant de longues années, Tony n'hésite pas à investir plus que sa personne dans Force Works.

4 SPIDER-WOMAN (Julia Carpenter) : Comme elle cherche un boulot pas loin de l'école de sa fille, Julia accepte rapidement de rejoindre l'équipe.

5 US AGENT (John Walker) : Équipé d'une armure en mailles micro-fibres et d'un bouclier de Photon, Walker se voit contraint à suivre sa vieille alliée, la Sorcière Rouge.

Iron Man est prêt à devancer le danger. Le plus renommé des inventeurs futuristes de la planète sent le vent tourner et sait que dans le monde d'aujourd'hui, la meilleure défense est l'attaque.

TIMESLIDE

Tony Stark n'est plus un héros. Il est devenu un meurtrier qu'un seul homme peut arrêter : Tony Stark en personne.

LA TRAHISON

Cela fait quelque temps qu'il n'est plus lui-même. Mais ce n'est pas sa santé physique qui l'inquiète. Tony Stark lutte pour ne pas sombrer dans la folie, mais il est en train de perdre le combat. Il est sous le contrôle mental de Kang, qui n'est autre qu'Immortus jeune, un tyran pouvant voyager à travers le temps. Sous la coupe du super-vilain, Tony a non seulement trahi ses coéquipiers les Vengeurs, mais il est apparemment devenu un tueur sans pitié.

En peu de temps, il a sauvagement assassiné la super-héroïne Pourpoint Jaune, Amanda Chaney, la chargée des relations publiques de Force Works, et Marilla, la nounou de la fille de Vif-Argent. Il a ensuite grièvement blessé la Guêpe, sa coéquipière et vieille amie, en provoquant sa transformation en une créature hybride mi-humaine, mi-guêpe. Iron Man tente de résister au contrôle de Kang, mais les pouvoirs de ce dernier sont supérieurs. Tony a atteint le point de non-retour et il incombe aux Vengeurs de décider si lui et son maître démoniaque seront traduits en justice.

DISGRÂCE

Tony n'est pas devenu fou d'un seul coup. Il mène depuis toujours une vie de stress et d'épreuves, constamment en lutte contre ses démons intérieurs nés d'une éducation stricte et de son penchant pour l'alcool. Mais lorsque Ted Slaught, un de ses anciens professeurs, se trouve pris dans l'explosion d'un laboratoire et se transforme en une monstrueuse créature appelée Slag, c'est une part de Tony qui meurt quand il est contraint de détruire son mentor. Son esprit est alors mûr pour la manipulation mentale de Kang et il passe de plus en plus de temps reclus dans sa nouvelle base secrète qu'il a installée en Arctique.

Tony assassine Marilla parce qu'elle l'a vu emprunter un mystérieux portail apparu sous le manoir des Vengeurs.

LE PLAN D'IMMORTUS

Immortus veut assurer son avenir. Sous l'aspect de Kang, il prend mentalement contrôle de Marilla, un ancien membre des Vengeurs, et de Tony Stark, pour en faire ses agents sur la Terre. Il ordonne à Iron Man de lui bâtir un bunker en Arctique. Là, Tony construit en secret une arme chronographique qui devra figer le couloir du temps pour empêcher toute variation possible et assurer à Kang une destinée de tyran suprême. Mais, alors que Stark travaille sur cette terrible machine, les Vengeurs ont, de leur côté, mis au point leur propre stratégie pour traverser le temps.

Équipé d'une nouvelle et très puissante armure qui lui permet de se téléporter, Tony Stark attaque les Vengeurs et son jeune double. Alors que la bataille fait rage, le jeune Tony parvient à revêtir une armure Iron Man, mais comprend vite qu'il ne possède pas l'expérience nécessaire pour la piloter.

LE JEUNE TONY

Grâce au portail mystique qu'ils découvrent dans les caves de leur manoir, les Vengeurs font un bond de dix ans en arrière dans le temps pour recruter le jeune Tony Stark d'une autre réalité temporelle. De retour dans leur univers avec lui, l'équipe entend bien le confronter à sa version adulte avec l'espoir de voir leur ami se reprendre. Rejoints par un clone renégat de Madame Masque, les Vengeurs et le jeune Tony se rendent en Arctique, au bunker de Stark. Là, ils découvrent son arsenal composé d'une dizaine de modèles différents d'armures Iron Man. Mais ils ne trouvent aucun signe de la présence de Tony, jusqu'à ce que ne bouge une des armures.

Après la mort du Stark d'aujourd'hui, le jeune Tony décide de rester dans le présent. Il développe son propre modèle d'armure Iron Man et se lie rapidement d'amitié avec Jim Rhodes.

LA MORT D'IRON MAN...

[illegible] Iron Man sous l'influence de son jeune double. Mais l'emprise de Kang est bien trop forte : le super-vilain fait son apparition au moment où Stark attaque sauvagement le jeune Tony. Les Vengeurs affrontent Kang, prêts à sacrifier leurs vies pour le vaincre. Iron Man comprend alors qu'il s'est fourvoyé. Il se jette sur l'arme chronographique et la détruit au prix de sa vie. C'est au jeune Tony qu'il revient désormais de porter l'armure d'Iron Man.

Il renaît dans un univers parallèle différent de celui que nous connaissons. Sans aucun souvenir de sa vie ni de ses aventures passées, Tony Stark est contraint de réinventer Iron Man, comme si c'était la première fois.

LA RENAISSANCE DES HÉROS

L'ATTAQUE D'ONSLAUGHT

Il est le fruit de la part sombre des deux plus puissants mutants du monde. Créature vivante issue de la colère refoulée du professeur X des X-Men, fusionnée à celle de Magnéto, son vieil ennemi, Onslaught déclare la guerre à l'humanité toute entière. Dans une ultime tentative pour mettre un terme aux ravages causés par cette entité démoniaque, le jeune Iron Man et plusieurs autres super-héros se jettent dans l'essence d'Onslaught, quitte à mettre leurs vies en jeu.

LA RENAISSANCE DES HÉROS

Pourtant, Iron Man ni aucun autre héros ne meurent. Franklin Richards, le jeune fils de Mr Fantastic, le chef des Quatre Fantastiques, et de la Femme Invisible, son épouse, utilise ses puissants pouvoirs psioniques de mutant pour sauver sa famille et leurs amis. Il crée pour eux, par la force de son esprit, un univers parallèle où ils se réfugient. Bien qu'étant à l'image du monde que nous connaissons, ce nouvel univers comporte moins de super-héros et de super-vilains.

Dans cette dimension, le déroulement des événements n'est pas le même, et Tony et les autres se retrouvent à vivre des vies différentes, ont des souvenirs différents et, dans certains cas, une toute nouvelle apparence. Ainsi, Tony n'est plus la version jeune qu'il était de lui-même lorsqu'il s'est jeté dans l'essence d'Onslaught. Il a de nouveau son âge véritable et vit une vie de séducteur millionnaire à la tête de Stark International.

Il fait également partie d'un groupe appelé les Chevaliers de l'Atome. Aux côtés de Red Richards, de Victor von Fatalis et de Conner « Rebel » O'Reilly, son meilleur ami dans cette dimension, Tony mène une carrière brillante et est toujours à la pointe de l'innovation. Mais le pouvoir corrompt et quelque part en chemin, Tony se désintéresse du bien commun. Depuis sa tour d'ivoire, c'est par l'argent qu'il règle ses problèmes légaux, même lorsqu'une amie proche comme Pepper Potts en vient à critiquer son éthique. Celle-ci est licenciée lorsqu'elle lui expose brutalement sa façon de penser devant un public médusé.

LA MORT DE REBEL

Tony Stark voit son vieil ami Rebel mourir devant ses yeux. Rebel est celui auquel Tony fait toujours appel pour tester un nouveau prototype d'armure Iron Man. Au cours d'un vol d'essai, O'Reilly pousse l'armure au-delà de ses limites et provoque la surchauffe des différents armements qui font feu simultanément. Le meilleur ami de Tony est emporté par l'explosion.

« Je t'ai construite... d'une certaine façon, nous sommes, toi et moi, responsables. Je n'arrêterai pas avant d'avoir obtenu toutes les réponses. »

Rebel réapparaît mystérieusement et s'attaque à Tony. Il est désormais un cyborg mutilé au visage déformé.

IRON MAN ET HULK

À la recherche d'un peu d'action, Tony insiste pour se rendre lui-même sur le site de son annexe de Buffalo où s'est déclenchée l'alarme. Sur place, il découvre qu'Hydra, une organisation criminelle, a enclenché la mise à feu d'une bombe Gamma suffisamment puissante pour tuer la moitié de la population de la Côte est. Lorsque le scientifique de renom Bruce Banner se sacrifie pour faire exploser la bombe sous terre afin de protéger des vies innocentes, il est transformé en Hulk, un monstre à la peau verte. Hulk attaque l'hélicoptère de Tony, blessant grièvement le multimilliionnaire. S'il veut passer la nuit, Tony n'a d'autre choix que de revêtir son armure d'Iron Man expérimentale de survie, et d'affronter un Hulk enragé.

LA NAISSANCE D'UN HÉROS

Après avoir combattu Hulk sur les chutes du Niagara, Tony rend visite à Pepper Potts, blonde dans ce nouvel univers, pour lui demander son aide. Pepper décide que Tony ne doit pas révéler ses blessures au public et lui invente un garde du corps appelé Iron Man pour justifier la soudaine apparition de ce dernier. Face à la constante menace de l'Hydra et de nouveaux super-vilains comme le Mandarin ou l'Homme-Toupie, Iron Man fait rapidement figure de héros. Sa vie devient une aventure permanente lorsqu'il fonde les Vengeurs. Il assiste à la mort de son ami Happy Hogan, tué par une version déviante de Rebel, et noue même une relation amoureuse avec Pepper. Équipé de son armure Prometheum, Iron Man est une force avec laquelle il faut désormais compter. Mais Tony connaît une faiblesse : sa conscience. Il est hanté par ses erreurs passées et ses propres échecs.

Alors qu'elle rentre chez elle, Pepper a la surprise de découvrir l'Homme-Toupie dans sa cuisine. Embauché par Hydra pour assassiner Stark, il est berné par Tony et échoue lamentablement dans sa tâche.

Ashema et Franklin

Ashema appartient à une race de dieux aux pouvoirs cosmiques illimités, appelés Célestes. Traversant l'univers, elle se rend sur la Terre pour en apprendre davantage au sujet du nouveau « dieu » Franklin Richards. Les Célestes savent que le nouveau monde créé par Franklin est une expérience au cours de laquelle les super-héros vivent d'une façon différente, font d'autres choix et connaissent des destins inédits. Mais l'expérience touche à sa fin. Il est temps de nettoyer la boîte de Petri et de prendre un nouveau départ dans un autre univers. Franklin a beau être attaché au monde qu'il a créé, celui-ci doit disparaître. Sinon, Ashema n'aura d'autre choix que de détruire la Terre, demeure du jeune mutant tout-puissant.

Les super-héros ont quitté notre monde pour un autre. Là, il prennent un nouveau départ et entament de nouvelles vies. Mais ils n'ont bientôt plus le choix : s'ils veulent survivre, ils doivent faire leur retour sur la Terre.

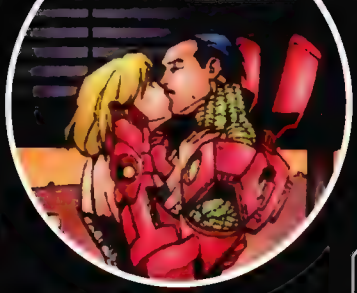
LE RETOUR DES HÉROS

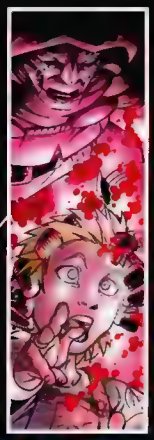
Franklin Richards a créé un univers. Le jeune fils de Mr Fantastic et de la Femme Invisible, probablement l'un des mutants les plus puissants de la planète, a créé une dimension parallèle afin de sauver ses parents et leurs amis. Lorsque les Quatre Fantastiques, les Vengeurs et Hulk se lancent à l'assaut d'Onslaught, l'entité psionique, conscients de devoir sacrifier leurs vies pour arrêter le super-vilain enragé, Franklin les transporte dans un monde de sa création. Là, les super-héros, qui ne conservent aucun souvenir de leurs expériences passées, entament de nouvelles vies et livrent de nouveaux combats. Pendant ce temps, Franklin se trouve dans l'univers régulier et conserve avec lui une petite balle bleue qui est le seul moyen d'accéder au nouveau monde qu'il a conçu.

Lorsque les héros de l'univers parallèle rencontrent Ashema et Franklin, ils apprennent qu'ils vont devoir partir afin de sauver leur véritable foyer, la Terre.

Tony et Pepper

Tony Stark sait qu'il lui faut quitter cet univers parallèle et choisit d'y passer ces derniers instants avec Pepper Potts, son assistante. Il ne reverra jamais plus cette version de son amie et doit faire son retour dans un monde où leurs rapports ne sont pas les mêmes. Il donne un baiser d'adieu à son grand amour avant de partir.





Le vaisseau de Fatalis

Les super-héros de l'univers parallèle tentent désespérément de persuader Ashema d'épargner leur monde. La Céleste accepte avec réticence mais uniquement s'ils reviennent dans leur dimension originelle. Heureusement, Fatalis possède un vaisseau spatial spécialement équipé pour le voyage.

« Qu'en est-il de toi, Tony Stark ? N'est-ce pas un déchirement que de plonger dans l'inconnu... lorsque l'on possède tout ce qu'un homme peut désirer ? »

Docteur Fatalis

La traversée

Traversant la Zone Négative, une autre dimension, à bord du vaisseau de Docteur Fatalis, nos héros atteignent le point faible de la barrière dimensionnelle précédemment repéré par les Quatre Fantastiques. Mais Fatalis se saisit de Franklin et se jette avec lui dans l'espace, déterminé à acquérir un pouvoir absolu en volant ceux du jeune garçon. Thor se lance à leur poursuite et sauve l'enfant en se précipitant avec Doom vers une fissure spatiale qui les projette tous deux dans une dimension inconnue. Le groupe de super-héros parvient finalement à regagner son univers originel. La mémoire leur est revenue au cours de la traversée et ils sont à nouveau eux-mêmes lorsqu'ils regagnent leurs foyers.

Le retour d'Iron Man

Tony Stark fait de nouveau son âge réel. De retour dans sa dimension originelle, il n'est plus le jeune homme qui s'est jeté dans l'essence d'Onslaught afin de sauver l'humanité. Il regagne son être antérieur, avec ses propres souvenirs, mais également avec ceux de son jeune double. Après avoir exhumé sa propre tombe, désormais vide, il comprend que Franklin Richards l'a fait revenir du mieux qu'il le pouvait. Tony Stark est finalement redevenu lui-même.

IRON MAN VOL.3 N°1

« Tu veux t'en prendre à Tony Stark, tu veux lui faire mal, l'empêcher de continuer ce qu'il a commencé à construire ? Il faudra d'abord me passer sur le corps. C'est tout ce que j'ai à dire. »

IRON MAN

PERSONNAGE PRINCIPAL : Iron Man (Tony Stark)
PERSONNAGES SECONDAIRES : Chess Roberts, Georgie Avalon, Mme Denton, Vittorio Silvani, J. Jonah Jameson, Dr Marla Madison, Leah Sheffield
LIEUX : les entreprises Avalon, la tour Stark, le Centre communautaire Maria Stark, Baintronics (à New York), une base cachée de l'AIM

DATE DE PARUTION
Février 1998

ÉDITEUR EN CHEF
Bob Harris

COUVERTURE
Sean Chen et Eric Cannon

SCÉNARIO
Kurt Busiek

DESSINS
Sean Chen

ENCRAGE
Eric Cannon

COULEURS
Liquid!

GENÈSE

Les héros sont de retour et les fans de Marvel en sont fous de joie. Après tout, Iron Man a beaucoup souffert dernièrement. Il est devenu mauvais, puis il est mort et a été remplacé par une version adolescente de lui-même, il est encore mort et s'est finalement retrouvé dans un univers parallèle, dans une version plus âgée. Les fans en ont assez de ces changements intempestifs, et quand est annoncé le retour des Héros dans la mini-série *Heroes Return*, ils sont tous prêts à les accueillir à bras ouverts.

Kurt Busiek intervient. Déjà connu grâce à sa mini-série redéfinissant l'univers super-héroïque Marvels, et aussi pour son parti pris innovant sur la suite *Thunderbolts*, Busiek ne va pas seulement s'occuper de faire revenir Iron Man au top de sa forme, mais aussi de la destinée des Vengeurs. Il ne déçoit pas. Il va raconter de solides histoires ancrées dans le glorieux passé du héros, tout en allant constamment de l'avant, vers des contrées encore inexplorées. Le résultat est une véritable cure de jouvence pour le héros doré, avec un nouveau N°1 qui marque bien la renaissance du personnage.

L'histoire

Quand Iron Man revient dans son propre univers et à sa vie de playboy millionnaire, il doit s'adapter aux nouveaux dangers que lui causent de vieux ennemis.

La ville de New York est sous pression. Non seulement Tony Stark est de retour dans le monde des vivants alors qu'on le croyait décédé, mais son fabuleux garde du corps, Iron Man, réapparaît également **(1)**. Et alors que toute la sphère financière de Manhattan se demande si Tony va tenter de reprendre les rênes de sa société, désormais propriété du conglomérat japonais Fujikawa Industries, Iron Man a d'autres chats à fouetter. Une prise d'otage a lieu dans les locaux d'Avalon Trading Corp, ce qui est largement prioritaire aux yeux de notre héros **(2)**.

Après s'être occupé du sort du vil mercenaire Vittorio Silvani et de ses hommes de main, Iron Man s'en retourne vers la tour Stark, située en plein cœur du quartier des affaires de Manhattan. Après tout, la soirée touche à sa fin, et Tony Stark se doit de participer à la fête célébrant son retour **(3)**. Avec des invités aussi connus que Reed Richards et sa femme Sue Storm des Quatre Fantastiques, le fondateur du *Daily Bugle*, J. Jonah Jameson, et le célèbre avocat Foggy Nelson, Tony Stark doit serrer des mains et bavarder ça et là. Après avoir refusé les avances de la magnifique Leah Sheffield, Tony se retrouve à l'extérieur, sur le balcon, se souvenant de sa visite dans une usine du sud-est de l'Asie, qui finit horriblement mal **(4)**. Il se remémore le leader de la guérilla locale, Wong-Chu, et la mort de son ami Ho Yinsen. Mais, surtout, Tony se souvient du premier jour où il a revêtu l'armure pour échapper aux terroristes **(5)**, et donc des débuts de sa lutte contre le crime, désormais incessante.

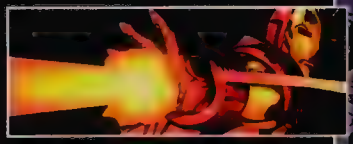
Préférant s'aérer les idées ailleurs que dans sa tour d'Ivoire, Tony se promène près du chantier de la fondation caritative Maria Stark. Alors qu'il se balade entre les blocs de ciment et d'acier **(6)**, ses rêveries sont interrompues par un coup de feu. Derrière lui, cinq hommes suréquipés se faisant appeler l'Escouade de la Mort l'assaillent.

Répondant aux ordres du militant Firefight, les membres que sont Rocket Launcher, Airborne, Smokescreen et Boobytrap forment cette Escouade de la Mort et attaquent immédiatement Tony pour le compte d'un mystérieux commanditaire. Son inséparable attaché-case à la main, Tony s'enfuit en courant loin d'eux jusqu'à un trou dans le terrain vague lui permettant d'endosser la célèbre armure dorée. Et, quelques secondes après, l'Escouade de la Mort n'a plus à faire à un pauvre millionnaire sans défense. Maintenant, elle se trouve nez à nez avec la dernière version de l'armure du Vengeur Doré **(7)**.

Pendant que la bataille fait rage et qu'Iron Man vainc peu à peu ses ennemis, les mercenaires parviennent à s'échapper grâce aux fourberies de Smokescreen **(8)**. Et c'est une fois les vilains disparus qu'Iron Man s'aperçoit des dégâts causés. Oui, Tony Stark est en vie mais le chantier sur lequel il s'est tant impliqué n'est plus que décombres fumants. Ce n'est plus possible. Il a trop perdu pour que cela puisse continuer.

Après une nuit blanche de réflexion **(9)**, Tony Stark convie la presse à une conférence le lendemain matin. Là, à la surprise générale, il annonce la naissance de Stark Solutions, une nouvelle société proposant d'aider, de conseiller ou, comme son nom l'indique, de trouver une solution à toute commande et ce, pour des prix exorbitants. Les profits seront réinvestis dans la fondation Maria Stark afin de permettre la reconstruction d'un monde meilleur. Et au moment où Tony tourne le dos aux journalistes encore gourmands de réponses **(10)**, il se dit que son sommeil sera léger ce soir. Il sait qu'il lui reste des problèmes à résoudre et des ennemis à combattre, mais, au moins, il connaît maintenant la direction à suivre. Et pour Tony Stark, c'est le plus important.

« Des répulso-rayons en spectre large et de faible intensité pour vaporiser les éclats de verre... Il faut pas qu'il y ait de blessés... »



« Alors que l'aube pointe, je prends quelques décisions. »

VENGEURS.

RASSEMBLEMENT !

Lorsque Morgane la Fée réapparaît, il est temps que les héros les plus puissants de la Terre fassent leur retour. Tous.

Réunis

Les Vengeurs sont attaqués. Des ex-membres sont soudainement victimes de la magie de Morgane la Fée partout dans le monde. Dirigés par Captain America, Iron Man, Giant Man et la Guêpe, presque tous les anciens Vengeurs se rassemblent pour vaincre la maléfique sorcière et entamer un nouveau chapitre fabuleux de l'histoire glorieuse de l'équipe.

Vision : Création artificielle du maléfique robot Ultron, la Vision utilise son contrôle sur la densité pour participer au combat des Vengeurs depuis des années, et au fil du temps sa personnalité se développe.

Captain America : Personnification du rêve américain, Steve Rogers apporte à l'équipe sa force surmultipliée, son bouclier d'énergie et sa puissance morale.

Firestar : Mutante possédant des pouvoirs basés sur les micro-ondes et ancien membre des New Warriors, Angelica Jones est l'une des nouvelles recrues des Vengeurs.

Justice : Le petit ami de Firestar est également un mutant. Vance Astrovik a toujours rêvé d'utiliser ses pouvoirs télékinétiques pour combattre aux côtés des héros de son enfance.

La Sorcière Rouge : Fille du célèbre mutant Magnéto et possédant des « pouvoirs hex » uniques en leur genre, la Sorcière Rouge a trouvé sa nouvelle famille au sein des Vengeurs il y a des années.

Thor : Le dieu nordique du tonnerre a traversé le vide interdimensionnel pour prévenir ses amis des dangers qui les attendent.

Iron Man : Rejoignant l'équipe en qualité de membre actif, Tony Stark prend à nouveau sa place de membre fondateur.

Il semble que chaque incarnation des Vengeurs soit destinée à combattre l'équipe de super-ouvriers de chantier que sont les Démolisseurs, et le rassemblement actuel n'échappe pas à cette règle. Cette fois, les Vengeurs sont forcés de se rendre dans une autre dimension pour parvenir à vaincre ces adversaires particulièrement tenaces.

Après avoir vaincu Morgane la Fée et empêché ses tentatives de modifier la réalité, les Vengeurs se retrouvent face à un nouveau problème : que faire de 39 membres ?

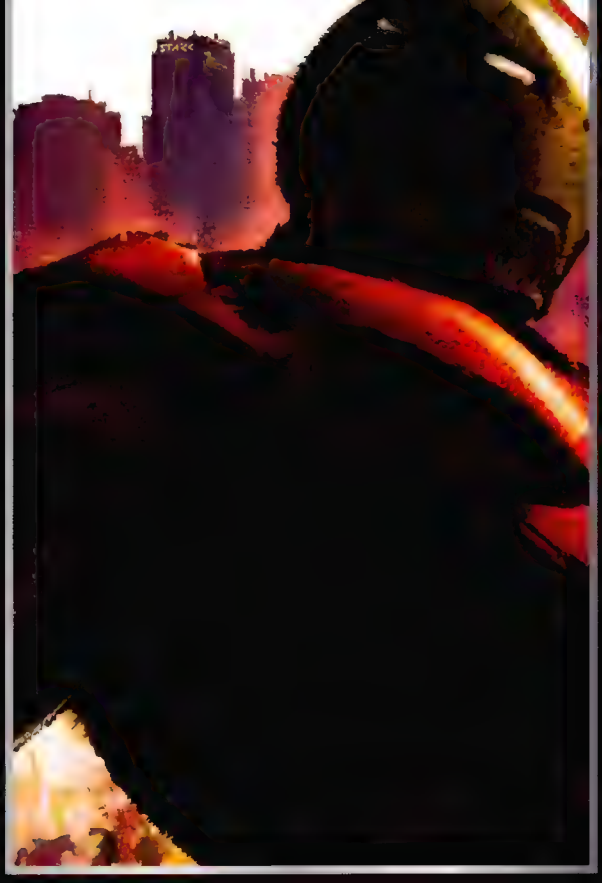
Modeler l'avenir

Trop de cuisiniers gâtent la soupe. Sur le terrain, les Vengeurs se marchent les uns sur les autres – ils ne parviennent même pas à vaincre Typhon, un super-vilain de seconde zone. Par manque de communication et de coordination, ils se blessent entre eux tandis que le criminel qui contrôle les vents parvient à s'enfuir. Il est temps de réduire les effectifs, et qui mieux que les membres historiques que sont Iron Man, Thor, Captain America, la Guêpe et Giant-Man, pourrait pour accomplir cette mission ? Ensemble, ils façonnent avec soin la nouvelle équipe, ajoutant la Vision, la Sorcière Rouge, l'archer Œil-de-Faucon, la puissante Warbird (qui redevient ensuite Miss Marvel), et les nouveaux Firestar et Justice. Cette nouvelle incarnation affronte des ennemis tels que l'Escadron des Étoiles venu d'une autre dimension, Moise Magnum le super-vilain géologique, le robotique Alkema-2 et le Taskmaster. De nouveaux membres les rejoignent, comme Wonder Man avec ses pouvoirs ioniques, le versatile Triathlon et l'incroyable Miss Hulk. Leurs effectifs continuant à évoluer, il ne fait aucun doute que les Vengeurs ont repris leur place au premier rang des équipes de héros.

Épine dans le pied de son créateur Hank Pym, Ultron revient pour capturer ceux qu'il considère comme sa « famille », mais c'est la vraie famille des Vengeurs qui vient à leur secours.

Trahi

Tout semble perdu. Les Vengeurs sont face à l'horrible perspective de devoir combattre leurs anciens membres tombés dans la lutte alors qu'une version de Wonder Man constituée d'énergie pure. Mais en se servant de son amour pour séduire la Sorcière Rouge, parvient à rendre sa véritable personnalité à Wonder Man, ce qui permet aux Vengeurs de l'emporter sur le Grim Reaper.



LES ANNÉES 2000

ET PLUS...

Ayant arpenté une route difficile, Iron Man s'envole aujourd'hui vers de nouveaux sommets de popularité et devient le centre de toutes les attentions au sein de l'univers Marvel.

Iron Man s'épanouit dans son nouvel élément : la librairie. Les comics en fascicule n'étant quasiment plus qu'une survivance du passé, Marvel passe massivement à un format d'histoires en six parties qui peuvent aisément être regroupées en albums. Cette approche s'avère tout à fait adéquate pour Iron Man, et le personnage apparaît bientôt dans plusieurs mini-séries portant son nom.

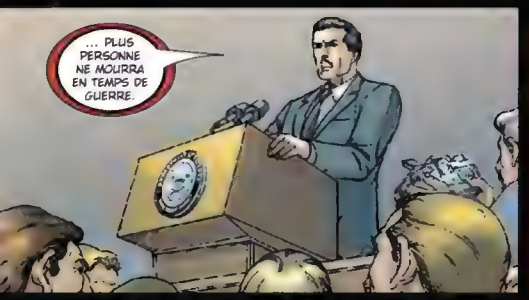
Très vite, Tony Stark attire les plus grands auteurs du moment. Les stars que sont Warren Ellis et Adi Granov relancent le titre mensuel avec un nouveau premier numéro et une origine revisitée. Le scénariste Brian Michael Bendis intègre Tony aux Nouveaux Vengeurs, puis le place à la tête des Puissants Vengeurs et de l'Initiative. Ed Brubaker accorde un rôle capital à Iron Man dans *La Saga de la mort de Captain America*.

Poussé plus encore par le blockbuster de 2008 qu'est le film *Iron Man* de John Favreau, avec Robert Downey Jr dans le rôle de Tony Stark, Iron devient un des personnages les plus importants de l'univers Marvel. Il est au cœur de tous les événements, et occupe la place centrale dans diverses mini-séries, dont *Et voici le Mandarin (Enter The Mandarin)* de Joe Casey et la série limitée *Inevitable*.

Le titre Iron Man est relancé une cinquième fois, cette fois pour mettre en avant l'arrivée du très populaire nouveau scénariste Matt Fraction. Le comic devient un bestseller, et le personnage de War Machine obtient à nouveau son propre titre mensuel. Avec le lancement d'un dessin animé en 2009 et un nouveau film en 2010, l'avenir est plus que radieux pour Iron Man et son univers passionnant et perpétuellement fascinant.

PAGE SUIVANTE *Invincible Iron Man Vol. 3 N°76* : le dessinateur Adi Granov aide à établir l'aspect moderne d'Iron Man avec ses fameuses couvertures, dont ce petit chef-d'œuvre issu de la saga *La Meilleure Défense*.

SECRÉTAIRE À LA DÉFENSE

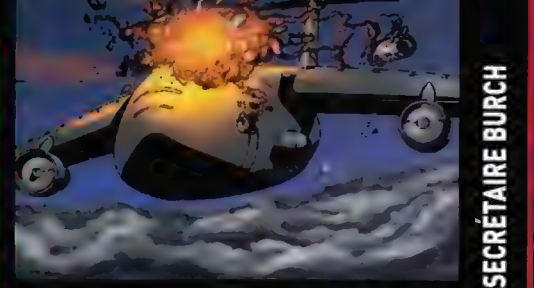


Tony Stark a débuté sa carrière comme fabricant d'armes et a des milliers de morts sur la conscience. Pourtant, il postule pour être Secrétaire à la Défense des États-Unis et propose une autre approche, révolutionnaire, et non meurtrière, de la guerre.

M. Stark au Sénat

Tony Stark a finalement révélé la vérité. Pour sauver la vie d'un petit chien, il revêt son armure d'Iron Man au beau milieu de la foule et dévoile ainsi sa double identité à un pays médusé. Il n'a malheureusement pas la moindre idée des conséquences que son acte de bravoure irréfléchi aura sur le reste du monde.

Avec la double vie de Stark-super-héros révélée, Sonny Burch, le Sous-Secrétaire aux Achats, à la Technologie et à la Logistique, tient là le prétexte qu'il attendait. Membre du gouvernement à l'éthique douteuse, Burch cherche depuis longtemps le moyen d'exploiter l'armement de pointe de Stark. Et maintenant il apparaît qu'à chaque fois que Tony a mis être Iron Man, il s'est involontairement rendu coupable de fraude, contrevenant ainsi aux termes de ses nombreux brevets. Ceci donne à Burch le droit légal de voler toutes les innovations de Stark au nom du gouvernement. Tony comprend soudainement qu'il a perdu la propriété de ses inventions et tente désespérément de la récupérer.



Burch fait preuve de peu de patience dans son habile exploitation de la loi. Il entame procès sur procès contre Tony pour obtenir ses brevets, tout aussi désireux que lui d'être nommé au poste de Secrétaire à la Défense.

LA MORT DU SOUS-SECRÉTAIRE BURCH

Alors qu'il supervise le vol expérimental d'un nouvel avion furtif, Burch se montre incapable de réagir lorsque l'appareil dévie de sa course et percute un transporteur aérien militaire. Iron Man sauve l'équipage. Comprenant que Stark prend l'avantage dans la course à la Défense, Burch préfère se suicider plutôt que d'affronter les conséquences de ses actes.

L'Homme-de-Titane

À bord d'un vol spatial expérimental, Iron Man, équipé de son armure haute gravité, tente de détruire une dangereuse météorite filant droit vers la Terre. Mais il doit avant cela affronter le nouvel Homme-de-Titane.

VITRIOL

Tony Stark se rend dans un Irak déchiré par la guerre, pour enquêter sur la disparition d'une équipe d'archéologues. Il découvre l'existence d'un groupe terroriste mené par Vitriol, une déesse auto-proclamée dont le corps est fait d'acide. Avec l'aide de son vieil allié Force et de l'armée américaine, Iron Man parvient à empêcher Vitriol de contaminer les rivières irakiennes.

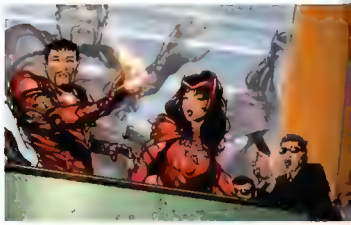
ARSENAL ALPHA

Lorsque le gouvernement américain informe Tony de l'existence d'Arsenal Alpha, une machine à tuer conçue par son père au cours de la Guerre Froide et tenue au secret dans un laboratoire du Manoir des Vengeurs, la vieille demeure de famille, Iron Man se rend sur place pour détruire cet engin de mort. Mais le robot est accidentellement activé. Iron Man et les Vengeurs sont contraints de combattre l'Arsenal Alpha au beau milieu de la 5e Avenue, au cœur de Manhattan.

Tony Stark sait qu'il ne peut gagner contre le gouvernement. Il tente donc de l'intégrer, usant de tout son pouvoir et de toute son influence pour obtenir sa nomination au poste de Secrétaire à la Défense.

LE DÉMANTÈLEMENT DES VENGEURS

Des tyrans maniaques, des bandits traversant le temps, des extraterrestres voulant dominer la planète – les Vengeurs ont su tous les vaincre. Mais lorsqu'un de leurs membres se retourne contre eux, ils se retrouvent face à un adversaire que tous ne pourront pas vaincre.



Alors qu'il espionne l'ambassadeur de Latverie aux Nations unies, Stark se permet d'attaquer le dignitaire et par la même, le pays qu'il représente.

« Nous n'avons qu'à voter, aujourd'hui, pour décider de la destruction de votre pays et pour qu'on reconstruise, sur ses cendres, un parc d'attraction à la place et comme ça, on rentrera tous plus tôt chez nous. »

EXPLOSION AUX NATIONS UNIES

Tony Stark est sans doute reconnu comme le plus respecté membre des Vengeurs. De par sa position au ministère de la Défense, il est le choix naturel pour prendre la parole au Colloque sur la paix se déroulant aux Nations unies. Mais à ce moment, il se trouve incapable de résister à sa mauvaise humeur lorsqu'il s'adresse à l'ambassadeur de Latverie et finit son discours déchaîné laissant son auditoire médusé. Cette tempête semble tout à fait hors de propos, néanmoins Tony reconnaît cet état. Il se sent ivre, alors qu'il n'a pas bu une goutte d'alcool depuis des années...

Pendant ce temps, au manoir...

Les Vengeurs pensaient que leur vieil allié le Valet-de-Cœur était mort. Ils sont abasourdis quand un corps titubant vient à chanceler à l'entrée de la propriété. Quelques instants plus tard, cette surprise se transforme en horreur : le Valet-de-Cœur explose. Le souffle de l'explosion tue l'Homme-Fourmi, Scott Lang, et détruit le foyer. Mais ce n'est qu'un début...

Œil-de-Faucon est le prochain à succomber quand une armada extraterrestre envahit le ciel. À ce moment, un bataillon d'ennemis passés et présents apparaît...

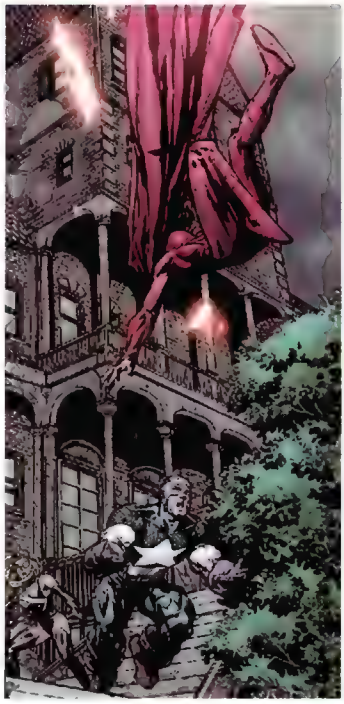
ATTAQUÉS ?

Quand Captain America arrive au manoir dévasté, il est choqué de voir la Vision commandant une armée d'androïdes Ultron contre ses anciens alliés. Pour ajouter au pire, Miss Hulk devient folle de rage et déchire littéralement la Vision en deux parties. Tout ceci ne peut être une coïncidence. Il s'agit d'une attaque coordonnée.

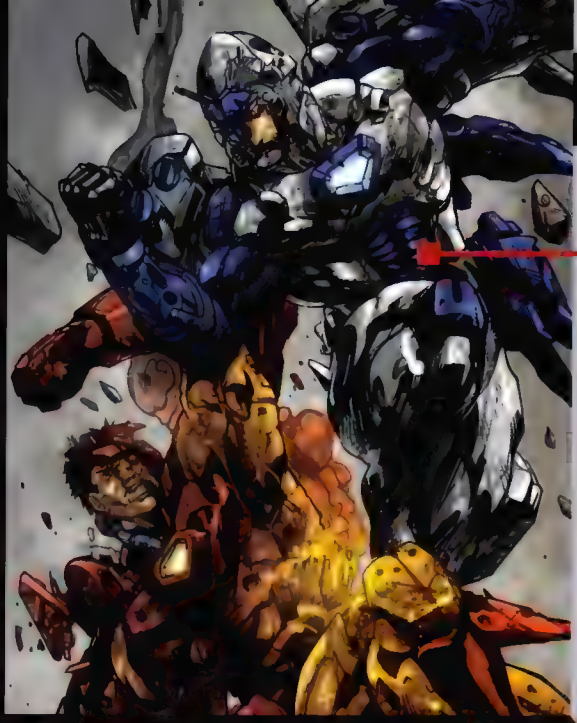
Magie écarlate

Dr Strange, le plus grand des sorciers, est le premier à comprendre Tous ces événements aléatoires ont la même origine ils ont été déclenchés par les sortileges de la Sorcière Rouge. Après des années de traumatismes émotionnels, Wanda Maximoff est devenue incapable de garder la tête froide et se défoule sur les Vengeurs.

Heureusement pour les Vengeurs, les connaissances du Dr Strange en magie sont sans égal et il est capable d'arraisonner Wanda en lui retirant le peu de conscience qu'il lui restait encore.



Son esprit dévasté, Wanda Maximoff, alias la Sorcière Rouge, décide de jeter un sort qui reconstruit le monde selon son idéal. Les mutants ne sont plus la population honnie, ils représentent maintenant la puissante majorité.



Dans un monde où les humains combattent dans une arène pour délasser la populace mutante, il n'a pas meilleur camelot que Tony Stark.

Père et fils

Bien que Tony Stark soit une célébrité lorsqu'il endosse son armure d'Iron Man pour la joie de milliers de personnes, il n'est que du menu fretin pour son père, Howard Stark, le grand champion des combats de gladiateurs robotisés. Non seulement Howard et Tony combattent mais ils ont aussi une des plus lucratives sociétés gérées par des humains, Stark Industries.

M

LE GRAND ESPOIR DES HOMMES

Tony Stark vit dans le rêve de la Sorcière Rouge, c'est à dire la Maison des M. Son père est toujours en vie, il a du succès dans ses affaires, et il est la coqueluche de millions de fans lorsqu'il pénètre dans les arènes de combat. Mais au fond de lui, il reste le même héros qui se bat depuis toujours contre toutes les formes d'oppression. Alors quand son vieil ami Henry Pym vient à disparaître alors qu'il effectue des expérimentations sur le génome mutant, Tony revêt son armure d'Iron Man la plus récente et part à la recherche de son fidèle employé. Après avoir combattu une horde de sentinelles-robots géantes pourchassant les humains et menées par son propre père, Tony s'envole avec Johnny Storm, son ami chasseur de robots, et attaque une usine transformant les individus pour libérer Pym.

Mutants et fous

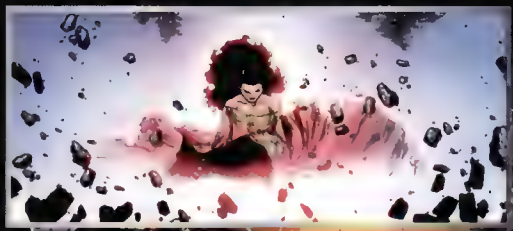
Hank Pym a découvert plus que la génétique inhérente aux mutants. Il a fait construire en secret une douzaine de bombes autoguidées prêtes à exterminer les *homo superior* de la surface de la Terre. Et lorsque Tony s'empresse de détruire les engins l'un après l'autre, il découvre que son père est le véritable initiateur de cette attaque, ce qui le mènera à sa mort, des mains mêmes de Magnéto.

LA RÉSISTANCE

Howard Stark avait tort. Un génocide ne peut être une solution acceptable. Mais au fond de son âme, Tony sait que quelque chose ne tourne pas rond dans ce monde. Une sérieuse erreur doit être réparée... C'est à ce moment que la mutante Layla Miller et une troupe de héros bien connus lui rendent visite dans sa ville natale de Chicago. Ils lui ouvrent les yeux sur la réalité d'avant l'altération effectuée par la Sorcière Rouge. Tony rejoint immédiatement cette résistance clandestine dont le seul but est de mettre définitivement à mal la tyrannie de la maison des Maximoff.

Il était temps d'amener le combat jusqu'à Magnéto, chez la nation insulaire de Genosha.

La cour royale des Maximoff est composée de Vif-Argent, la Sorcière Rouge et ses deux garçons, Magnéto et son autre fille, Polaris.



La Sorcière Rouge est responsable de la création de cet univers parallèle où l'Homo Superior est le maître et où beaucoup de ses ex-compagnons Vengeurs vivent une paisible existence.

« Plus aucun mutant »

Alors que les héros débarquent sur Genosha à bord d'une sentinelle reprogrammée, ils libèrent la conscience de Magnéto, qui, lui aussi, s'aperçoit de la supercherie. Furieux de découvrir que Vif-Argent est responsable d'avoir manipulé la Sorcière Rouge et de l'avoir forcée à modeler le monde des M, Magnéto attaque son propre fils. Se rendant compte du mal qu'elle a créé, Wanda Maximoff décide de rétablir le monde à la normale, réduisant de manière drastique la population mutante.

Iron Man combat aux côtés de l'Araignée, Cyclope et bien d'autres héros pour permettre à la réalité de supplanter le monde des M.

ELECTRO

Quand le tristement célèbre ennemi de Spider Man, Max Dillon, plus connu sous le nom d'Electro, est engagé pour provoquer un important court-circuit dans la prison de haute sécurité située à New York City, le pénitencier du Raft, il ne pense pas une seconde que ses exactions vont permettre la réunion des plus grands super-héros de la planète. Non, Dillon n'est payé que pour une chose : libérer un maximum de détenus – et surtout le mutant aux pouvoirs préhistoriques, Sauron. Le but est de créer un chaos maximal mais le résultat permet le rassemblement de nouveaux Vengeurs.

« On trouve le responsable, on trouve qui est l'ennemi. On trouve qui a manigancé tout ça et on se venge. »

IRON MAN

LES NOUVEAUX VENGEURS

Alors qu'ils sont en visite sur l'île pénitentiaire du Radeau, le fier avocat Matthew Murdock, en compagnie de son agent d'escorte du SHIELD et ancienne Spider-Woman, Jessica Drew, et son garde du corps Luke Cage, se trouvent au milieu du combat de leur vie. Au moment où le courant est coupé, les pires super-vilains que New York City ait connus échappent à leur captivité.

LA RUPTURE

Rejoint par l'Homme-Araignée, Iron Man, Captain America et le surhomme auparavant sous les verrous qu'est the Sentry, nos héros réussissent à calmer les émeutes mais pas sans laisser s'évader 42 prisonniers. La mission n'est pas un franc succès mais inspire Captain America lui ouvrant les yeux sur la nécessité d'un groupe de super-héros.
Captain America décide de recruter ceux qui l'ont aidé à contenir cette évasion. Avec Iron Man à bord, ainsi que l'Araignée et Luke Cage, cette équipe insolite de Nouveaux Vengeurs décide de s'installer dans les trois derniers étages de la tour Stark située en plein Manhattan, et rapidement, the Sentry, Serval et le mystérieux Ronin les rejoignent.

Opportuniste comme jamais, Electro rappelle à tous les détenus la dette dont ils lui sont redevables dorénavant.

L'HISTOIRE DE THE SENTRY

Robert Reynolds était autrefois the Sentry, un héros dont tout le monde a oublié l'existence. Quand son cerveau a été manipulé par le mutant le Maître des Esprits, Reynolds, tout comme le reste du monde, oublie simplement son passé héroïque. Débarrassé de ses pouvoirs, Reynolds laisse ainsi involontairement se manifester une seconde personnalité bien sombre nommée le Néant. Avec l'aide des Nouveaux Vengeurs et de la télépathe Emma Frost, membre des X-Men, Reynolds est capable de maintenir ses souvenirs enfouis et enfin de prendre le dessus sur sa part sombre.

LA CLASSE INTERNATIONALE

Après que leur première réunion les a menés sur l'île préhistorique connue comme Terre Sauvage afin de combattre Sauron et une faction du SHIELD, les Nouveaux Vengeurs vont rapidement s'habituer à traverser le globe. Avant même qu'ils s'en rendent compte, ils se retrouvent en vol pour le Japon pour attaquer le groupe terroriste d'Hydra, puis pour Genosha afin d'y combattre la menace mutante nommée le Collectif. Mais ils sont loin de savoir que leur plus épique bataille est encore à venir et qu'elle se déroulera juste dans leur propre foyer.

MEMBRES

1. **IRON MAN**
   Identité : Tony Stark
2. **RONIN** ou Echo
   Identité : Maya Lopez
3. **SPIDER-WOMAN**
   Identité : Jessica Drew
4. **LUKE CAGE**
   Autrefois connu comme Power Man
5. **SPIDER-MAN**
   Identité : Peter Parker
6. **WOLVERINE** ou Logan
   Identité : James Howlett
7. **CAPTAIN AMERICA**
   Identité : Steve Rogers

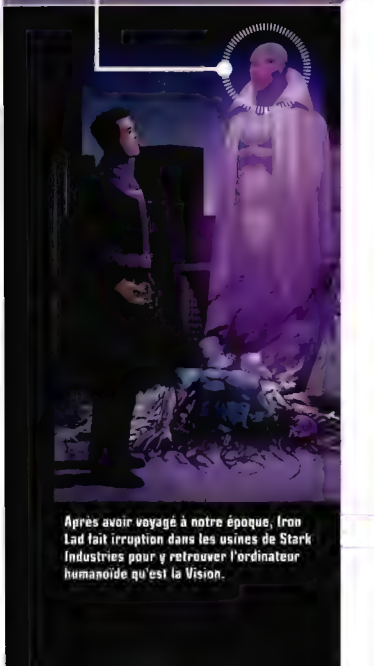
IRON LAD ET LES JEUNES VENGEURS

Ils ne viennent de nulle part. Un groupe d'adolescents ressemblant comme deux gouttes d'eau à leurs équivalents adultes. Bien que leur bravoure ne puisse être remise en question, les origines de ces Jeunes Vengeurs restent encore mystérieuses.

IRON LAD

Après avoir fini de recruter tous ces alliés adolescents au sein des Jeunes Vengeurs, Iron Lad révèle sa véritable identité à Captain America, Iron Man et Jessica Jones, journaliste au *Daily Bugle*. De son enfance où il était la cible des quolibets jusqu'à ses voyages dans le temps en tant que son futur moi, Kang, Iron Lad révèle toute sa vie aux héros.

Le costume d'Iron Lad est constitué de matériaux nano-bioniques qui lui permettent de changer d'apparence d'une simple pensée.



Après avoir voyagé à notre époque, Iron Lad fait irruption dans les usines de Stark Industries pour y retrouver l'ordinateur humanoïde qu'est la Vision.

De retour dans le Passé

Iron Lad débat vivement avec lui-même. Vieillissant dans un futur fort éloigné, le gamin destiné à devenir l'un des pires adversaires des Vengeurs, Kang le Conquérant, se retrouve face à la version future de lui-même. S'offrant un costume doté de technologies sophistiquées, Kang est surpris de voir que son jeune alter ego refuse d'être embrigadé, préférant fuir dans le passé plutôt que de tuer l'une des petites brutes qui le harcelaient enfant. Vivant dorénavant à notre époque, le jeune Kang décide de remodeler son armure en hommage à Iron Man et de se faire appeler Iron Lad. Il part alors recruter les Vengeurs afin de combattre son futur lui. Il se rend rapidement compte que contacter une équipe de super-héros n'est pas chose aisée et décide de former sa propre bande de jeunes héros afin d'anticiper le débarquement de Kang. Les médias ont vite fait de renommer ce groupe les Jeunes Vengeurs.

Bien qu'ayant été battu encore et encore par les Vengeurs, Kang reste une puissante menace pour le groupe.

Quand Kang revient dans notre époque pour enlever son cézigue jeune, les Jeunes Vengeurs lui font barrage, unis dans la bataille, bien qu'ils aient été forcés de fuir leurs aînés.

L'espion de Kang

Aussitôt après que les Jeunes Vengeurs se soient présentés auprès de leurs mentors, ils sont attaqués par le Growing Man, un vieil adversaire des Vengeurs et particulièrement de Thor. Après avoir perdu le combat, le Growing Man disparaît, envoyant une balise à Kang lui confirmant avoir retrouvé Iron Lad.

JEUNES VENGEURS

En téléchargeant la conscience de la Vision dans sa propre armure futuriste, Iron Lad sait où se trouve la prochaine génération de héros : Hulkling, le transformiste rejeton de deux races extraterrestres, Asgardian, un magicien inexpérimenté aux pouvoirs incroyables, et Patriot le petit-fils du premier Captain America, Isaiah Bradley. Rapidement, après leur première intervention publique, les circonstances permettent à deux autres adolescents de rejoindre les rangs de cette équipe : la jeune fille experte en tir à l'arc Œil-de-Faucon, et Cassie Lang, la fille de l'Homme-Fourmi récemment décédé, capable d'altérer sa taille. Les jeunes Vengeurs sont une équipe très puissante avec laquelle il faut compter, mais ils ne seront pas de taille face à la terrible attaque de Kang. En même temps qu'il les assaille, Kang réécrit le passé et le panorama ne fait que changer autour d'eux. Les Jeunes Vengeurs combattent jusqu'à ce qu'Iron Lad prenne une dramatique décision. Il va poignarder son lui futur dans le dos.

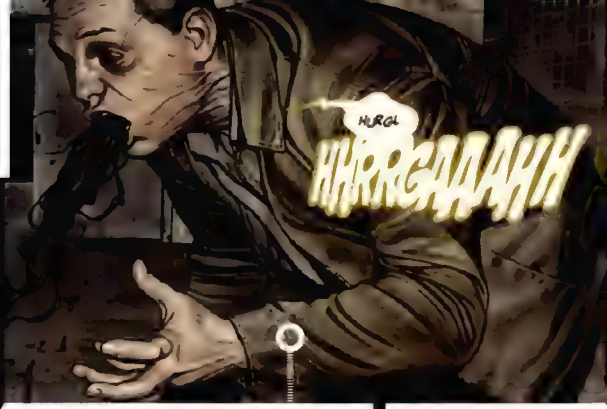
La mort et la naissance de Kang

Kang mort à ses pieds, Iron Lad voit l'un après l'autre ses alliés disparaître de sa réalité. En refusant de voyager plus loin dans le temps, Iron Lad a considérablement modifié le présent. Réalisant qu'il est le seul à pouvoir réparer cette erreur, Iron Lad embrasse sa tendre Cassie Lang et se prépare à parachever sa funeste destinée.

Quand tout semblait perdu, Iron Lad a commis son propre suicide, tuant ainsi son diabolique futur lui-même.

EXTREMIS

La formule Extremis, un super-sérum qui permet à l'homme de se fondre en la machine, semble une véritable révolution scientifique et la prochaine avancée de l'évolution humaine. Avant qu'elle ne tombe entre de mauvaises mains. Il est donc temps d'appeler Iron Man.



Mallen a connu une jeunesse tragique : ses parents ont été tués sous ses yeux par la police lors de leur arrestation.

Lors de sa première rencontre avec Iron Man, Mallen soulève aisément l'armure de Tony grâce à de petits pics sortant du bout de ses doigts, et le projette sans effort au loin, comme un mannequin de mousse.

Un certain Mallen

Fort à propos, Mallen a gagné ses pouvoirs dans un équarrissoir. Il entre en possession du super-sérum expérimental, dérobé aux laboratoires de Futurepharm à Austin, Texas. Après s'être injecté lui-même la formule dans un abattoir désaffecté, Mallen se retrouve enfermé dans un cocon noir et poisseux. S'en extrayant deux jours plus tard, il renaît sous la forme d'un monstrueux surhomme, capable de cracher des flammes et habité par une forte envie d'en découdre avec le reste du monde.

Futurepharm décide d'alerter Iron Man. La scientifique responsable du développement du sérum Extremis, Maya Hansen, une ancienne amie de Tony Stark qu'il avait croisée lors d'une assemblée de la technologie, des années auparavant, se décide à employer Iron Man, une fois le sérum disparu. Quand il rencontre Maya et leur vieux mentor, Sal Kennedy, Tony voit à la télévision la brutale attaque terroriste que Mallen a lancée contre les bureaux du FBI à Houston. Poussé à agir, Stark retrouve rapidement le tueur et l'affronte, mais subit un sérieux revers, tant son ennemi lui est supérieur en tous points.

Lors des premières transformations que provoque le sérum Extremis, le corps de Mallen est réduit à n'être qu'une plaie béante. Enveloppé par des couches de croûtes, l'organisme de Mallen se reconstruit de l'intérieur, faisant de lui un très dangereux super-être.

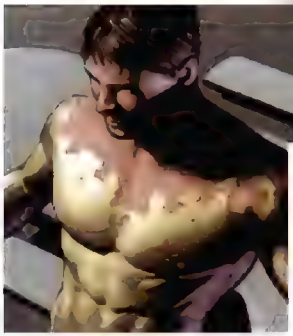
LE NOUVEL IRON MAN

Grâce à la solution Extremis qui accroît les capacités de son corps et de son esprit, Tony peut maintenant ressentir les machines l'entourant et piloter l'armure d'Iron Man mentalement. Il peut utiliser les caméras des satellites et téléphoner par une simple pensée. Il est véritablement devenu Tête-en-Fer.

De l'homme à la machine

Tony réchappe de peu au combat. Ses os sont brisés, des hémorragies internes et plus de contusions que l'on peut compter le paralysent. Il est hélitreuillé vers Futurepharm après que Mallen a réussi à s'échapper. Pendant que le vilain continue de détruire tout sur son passage, Tony demande à Maya de lui injecter la dose restante de la formule Extremis afin de soigner ses blessures et de lui permettre d'affronter Mallen. Maya accepte à contrecœur, sans savoir que Tony a effectué ses propres modifications sur la composition du sérum. Elle lui administre la solution et voit, là aussi, un cocon se former, dont il sort un jour après, bien plus tôt qu'elle ne l'avait prévu.

Tony a non seulement survécu aux effets du sérum, il s'en est nourri. Ne faisant quasiment plus qu'un avec son armure, Iron Man retourne sur le terrain, déterminé à retrouver Mallen aux alentours de Washington DC, et à mettre fin à ses agissements.



La reconstruction du costume

Obligé de transporter avec lui toutes les parties de son armure, la solution Extremis a permis à Iron Man de garder une gaine dorée au-dessus de ses os évidés. Le reste peut être transporté dans une simple mallette jusqu'au moment où, en les appelant mentalement, les parties s'assemblent autour de lui.

Alors qu'elle l'a aidé à déloger davantage son armure, Tony est obligé de faire emprisonner Maya quand il apprend qu'elle a permis à Dessein le vol du sérum Extremis.

IRON MAN N°5

« Maya, je vois à travers les satellites, maintenant. »

IRON MAN

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Iron Man (Tony Stark), Ho Yinsen, Maya Hansen
PERSONNAGES SECONDAIRES : des terroristes au service de Wong-Chu
LIEUX : la base secrète de Wong-Chu, sans doute en Afghanistan, le laboratoire de Maya Hansen chez Futurepharm, à Austin, Texas.

DATE DE PARUTION
Mars 2006

ÉDITEUR EN CHEF
Joe Quesada

COUVERTURE
Adi Granov

SCÉNARIO
Warren Ellis

DESSINS ET COULEURS
Adi Granov

LETTRAGE
Randy Gentile

GENÈSE

Il est temps pour Iron Man de décoller. L'un des scénaristes les plus prolifiques des années 1990, Warren Ellis, se détache un peu du monde des super-héros pour explorer divers univers comme *Transmetropolitan* pour Vertigo Comics ou *The Authority* pour Wildstorm. Après avoir été salué par la critique, Ellis revient triomphant au monde des comics classiques avec des projets très populaires comme *Ultimate Fantastic Four*. Très vite, on lui demande de relancer la série Iron Man pour la quatrième fois.

Déjà reconnu pour ses couvertures lors de la fin de la troisième série d'Iron Man, Adi Granov est dans l'expectative d'un nouveau projet. Il saute sur l'occasion de dessiner six numéros d'Iron Man écrits par Ellis. Leur collaboration donne naissance non seulement à un recueil exceptionnel mais aussi à une réinvention du personnage, le faisant évoluer, autant l'homme que l'armure, vers de nouveaux sommets.

L'histoire

Pendant que le corps de Tony Stark gît sur la table d'opération au laboratoire de Maya Hansen, subissant le sérum Extremis, ce dernier se remémore ses premiers jours dans l'armure d'Iron Man.

Iron Man a besoin d'une mise à niveau, ou il ne passera pas la nuit **(1)**. C'est au moins ça de clair pour Tony Stark alors qu'il est alité sur la table d'opération de Maya Hansen, au cœur des laboratoires Futurepharm. Le sérum expérimental de super-soldat, concocté par Maya et nommé Extremis, a été volé à la société, et un homme que l'on ne connaît que sous le nom de Mallen se l'est injecté. Tony l'a poursuivi mais a subi une terrible défaite lors de leur première altercation, blessé à l'intérieur même de son armure. Il réussit à se traîner jusqu'à la porte de Maya, et parvient même à bidouiller un peu le réseau informatique, mais cela lui coûte ses derniers souffles vaillants. Maya accepte alors à contrecœur ce que Tony lui demande et lui injecte la dernière dose de sérum Extremis, provoquant dans son corps des convulsions en série, avant que ce dernier ne s'immobilise. Pendant que Maya surveille qu'il supporte bien le traitement, Tony s'endort. Et rêve. Et se souvient...

Tout se passe en Afghanistan. Alors qu'il effectue une mission de consulting pour l'armée américaine, Tony Stark et son escorte sont enlevés par de vils rebelles. Une balle perdue ricoche sur l'une des mines fabriquées par Stark Industries, rendant Tony inconscient. Il reprend enfin connaissance **(2)** dans une chambre louche où une gamme de matériel technologique traîne dans un coin **(3)**. Un vieil Asiatique l'observe. L'homme est Ho Yinsen **(4)**, un brillant et innovant chirurgien, qui, lui aussi, a été enlevé par les terroristes et forcé à travailler contre son gré. Tony connaît ses innovations plutôt bien, il l'a même déjà entendu en conférence, bien qu'un peu ivre à l'époque.

Yinsen lui explique la situation. Tony a un morceau de shrapnel bloqué dans son torse et ne va pas survivre plus d'une semaine. Pendant cette période, les terroristes attendent de lui qu'il construise une arme de destruction massive, aussi absurde que cela paraisse. Déterminé à vivre, Tony se souvient de la conférence de Yinsen des années auparavant. Il s'agissait d'excision magnétique de blessure. Il se remémore aussi sa propre intervention à la même conférence. Lui, il avait parlé d'un exosquelette qu'il pensait nommer l'Iron Man. À ce moment, Tony se doit de construire le prototype de cette armure d'Iron Man et Yinsen va y ajouter sa technologie magnétique.

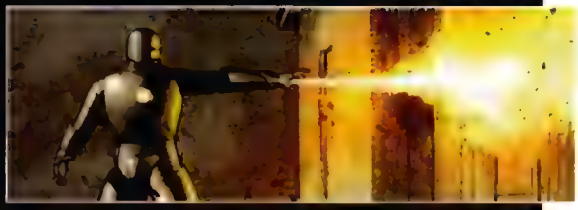
Pendant ce temps, au présent, sur la table d'opération, un étrange cocon sombre entoure le corps de Tony. Et Maya le veille.

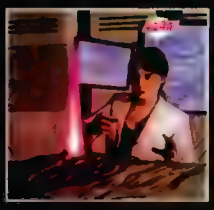
De retour dans le rêve de Tony, Yinsen et lui ont réussi à construire l'armure et elle fonctionne comme il s'y attendait **(5)**. Il s'échappe facilement, tuant tous les hommes qui l'avaient enlevé peu avant. Et ainsi naît Iron Man, tout simplement.

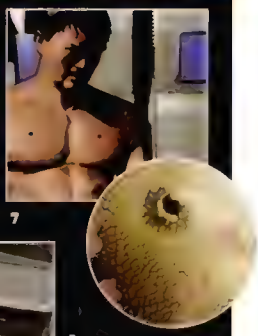
Maya attend depuis une heure quand de l'énergie se met à crépiter sur la poitrine de Tony **(6)**. Un rayon rouge brise le cocon comme de la lave issue d'un magma. Une fois le cocon ouvert, Tony s'en extrait. Il est en vie, plus en forme que jamais. Le sérum Extremis a fait de lui un nouvel homme. Ses organes ont repoussé et ses os cassés se sont réparés. Le problème est, selon les calculs de Maya, que tout s'est passé bien trop rapidement. Mais avant de s'évanouir, Tony a eu le temps d'effectuer ses propres modifications à la solution Extremis. Maintenant, son exosquelette est intégré à fleur de peau, placé dans les pores **(7)**, et lui permet de revêtir son armure d'une simple pensée. Il peut envoyer des messages électroniques via son cerveau ou même passer des coups de fil sans remuer les lèvres. Encore mieux, il peut piloter des machines à distances **(8)** comme par exemple son armure compressée placée dans son attaché-case chéri.

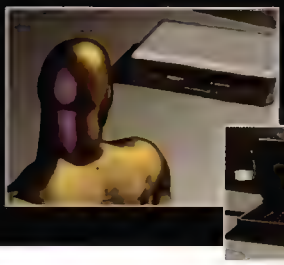
Tony Stark est un nouvel homme. Un véritable homme de fer. Et il est prêt pour le second round contre Mallen.

« Ceci va soit te sauver, soit te tuer. »









LES ILLUMINATI

Réunis pour s'assurer que le monde sera bien gardé, les Illuminati sont les membres d'une société secrète, chacun étant un héros reconnu, représentant le meilleur de tout homme ou mutant. Ils se rassemblent afin d'éviter une invasion et se séparent lorsqu'une autre invasion explose...

Les Illuminati sont un groupe d'hommes rassemblés par Iron Man afin de garder ouverte la communication entre toutes les communautés surhumaines. En plus d'Iron Man, le roi des Non-Humains, Flèche Noire, l'activiste mutant et leader des X-Men, le professeur X, Namor le Prince des mers et roi d'Atlantis, Dr Strange, le maître des arts mystiques, et Mr Fantastic des Quatre Fantastiques, forment cette société secrète, validant le lien entre toutes ces grandes castes de super-héros.

Cette organisation est créée à la suite de la guerre opposant les Krees et les Skrulls. Cette guerre entre deux races extraterrestres est si importante que les Vengeurs doivent y prendre part, obligeant ainsi Iron Man à ouvrir les yeux sur les menaces que pourrait subir la planète. Tony s'aperçoit que si la communication avait été meilleure entre les diverses classes de héros sur Terre, la guerre aurait pu être détectée bien avant et des mesures préventives auraient bien amoindri son impact.

Iron Man décide donc de réunir les Illuminati et propose aussi une place au roi du Wakanda et ex-Vengeur, la Panthère Noire. Alors que les autres membres pensent que Tony a peut-être une raison de vouloir former cette société secrète, et décident donc de le suivre, la Panthère Noire met son veto. Il pense qu'en cas de désaccord, le groupe deviendrait bien trop dangereux, et ne veut avoir aucun rôle dans leur soi-disant protection de la Terre. T'Challa quitte la réunion et les autres membres vaquent alors à leurs occupations.

Il ne faut pas attendre longtemps avant que les Illuminati ne prennent position quant aux extraterrestres doués de métamorphose, les Skrulls. Après avoir détruit le vaisseau dans lequel voyageait le roi des Skrulls, qui a refusé d'être arraisonné, les héros sont capturés puis emprisonnés. Bien qu'ils réussissent à s'échapper, les Skrulls ont eu le temps d'effectuer des expériences sur eux et savent dorénavant comment dupliquer leurs pouvoirs. La revanche des Skrulls peut alors commencer.

LES ACTIONS DES ILLUMINATI

Les Illuminati ne se réunissent qu'en cas de crise, ne prenant de décision que lorsque la situation l'impose.

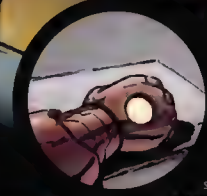
L'EXIL D'HULK

Quand, lors d'une n-ième destruction due à Hulk, 26 personnes trouvent la mort, Iron Man ne peut détourner son regard, une fois encore, de son ami Bruce Banner, l'alter ego du Géant-de-Jade. Demandant une réunion spéciale afin d'attirer l'attention sur cet état de fait et souhaitant y remédier, Iron Man est surpris du refus catégorique de Namor. Tony et les autres votent l'exil de Hulk dans l'espace, vers une planète déserte, où le brute pourrait trouver enfin la paix. Namor s'y oppose brutalement et affronte Iron Man jusqu'à ce que Dr Strange les sépare. Le vote est alors confirmé et la décision d'envoyer Hulk au loin – entérinée. Les Illuminati parviennent à faire atterir Hulk dans un vaisseau prêt à décoller pour l'espace. Malheureusement, alors qu'il traverse un trou noir, Hulk se retrouve dans un pays en guerre et non pas dans le paradis que les Illuminati lui avait trouvé. Ceci est le point de départ de ce qui provoquera par la suite la Guerre Mondiale de Hulk.

LE GANT DE L'INFINI

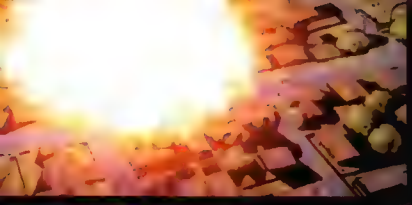
Serti des six joyaux dont chacun représente un pouvoir cosmique sans égal, le Gant de l'Infini permet à son propriétaire le contrôle de l'espace, de la matière et du temps. Persuadés que ce gant ne doit pas tomber entre de mauvaises mains, les Illuminati décident de localiser chaque gemme. Après avoir traversé la planète pour les trouver, chacun des Illuminati devient le gardien d'un joyau, garantissant ainsi que personne ne pourra abuser de cette puissance.

Les Illuminati deviennent les garants de la puissance des gemmes de l'Infini qui peuvent contrôler la réalité, l'esprit, le pouvoir, l'espace, l'âme et le temps.



LA RUPTURE

Le gouvernement américain décide de faire passer une loi forçant les super-héros à être référencés auprès de l'État. Iron Man apporte son soutien à cette loi et la présente aux Illuminati, demandant à chacun de suivre son exemple. Il rencontre tout de suite une franche opposition de la part de Namor et de Dr Strange. Les deux préfèrent quitter la société secrète et cela semble bien sonner le glas de la confrérie. Iron Man tente une dernière réunion pour annoncer l'imminence d'une invasion Skrull. À ce moment, Flèche Noire est identifié comme un Skrull infiltré, provoquant la dissolution du groupe. Désormais personne ne sait à qui se fier et chacun est hanté par l'idée que la création de cette société secrète a permis la gestation clandestine de ce qui allait devenir par la suite l'Invasion Secrète.



LA GUERRE CIVILE

Une guerre fratricide. Des amitiés déchirées. La Guerre Civile des Super-Héros va créer un gouffre dans la communauté héroïque que rien ne saura combler.

STAMFORD

Il s'agit de l'un des plus grands désastres de l'histoire. Quand un groupe de jeunes héros connus, nommé les New Warriors, rencontre une équipe de vilains, l'impitoyable Nitro décide de faire exploser la ville de Stamford dans le Connecticut, tuant plus de 600 personnes. Le pays tout entier rejette la faute sur les super-héros et le Congrès vote aussitôt le Superhuman Registration Act (la loi de Recensement des Super-Héros).

C'est la loi. Un super-héros, ou toute personne ayant des aptitudes améliorées, doit être immatriculé par le gouvernement. L'identité secrète fait partie de cet enregistrement. Le combat contre le crime sera régulé, avec une sécurité sociale pour les super-héros et des vacances remboursées, tout comme un travail classique. Les super-héros deviendront des fonctionnaires d'État. Toute personne refusant de se soumettre à la loi se verra emprisonnée. La geôle est créée par Mr Fantastic et placée hors de notre dimension, dans la zone négative. Une page est définitivement tournée et personne n'est surpris de voir Captain America s'opposer à cette loi.
Pour lui, échanger sa liberté contre une promesse gouvernementale est totalement inacceptable. Il est persuadé que donner son identité secrète revient à signaler en fluorescent tous les membres aimés ou amis de leurs familles. Après tout, la vie de super-héros n'est pas de tout repos et la dernière chose qu'il souhaite est de rentrer au domicile avec ses ennemis l'y attendant. Cap décide alors d'organiser sa rébellion souterraine contre le passage de cette loi et bien des héros vont le suivre.

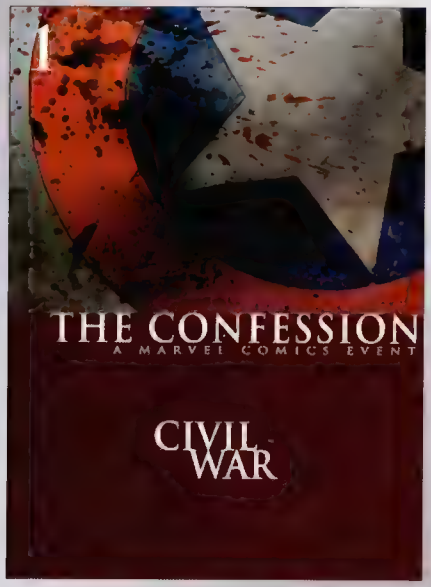
LE BON CHOIX ?

Le sommeil de Tony Stark n'est pas réparateur. Il est persuadé que la régulation des héros est une nécessité de notre temps. Il sait que l'entraînement et la préparation de ces recrues permettra d'affronter les menaces modernes. Mais il se doit de chasser ses meilleurs amis. Et il sait que rien de bon ne peut en sortir.

UN SACRIFICE AMÉRICAIN

Une guerre se déchaîne. Des vies sont perdues. De toute part, de mauvaises décisions sont prises. Rapidement, Iron Man et Captain America se retrouvent face à face dans les rues de New York City. Une fois que la Vision a réussi à court-circuiter l'armure d'Iron Man, Cap ne laisse qu'un souffle de vie à son vieil ami. Un groupe de secouristes l'éloigne du corps inerte d'Iron Man, lui permettant d'avoir le recul nécessaire pour comprendre la situation. Autour de lui, tout n'est que ruines et désolation, par leur faute, et il sait que tout ceci est inutile. Captain America se rend alors, demandant à ses coéquipiers d'en faire autant. Cette reddition met fin à la Guerre Civile.

LA GUERRE CIVILE : LA CONFESSION N°1



« Je... je suis venu de raconter comment tout cela a commencé. Tu me l'as demandé et je vais te le dire. C'est à cause du roi Arthur. »

IRON MAN

PERSONNAGES PRINCIPAUX : Iron Man (Tony Stark), Captain America
PERSONNAGES SECONDAIRES : les agents du SHIELD, le roi Arthur et ses chevaliers, Fatalis, Mr Fantastic, Magnéto, le Bouffon Vert, l'Araignée, Thor, le Caïd, Nick Fury et d'autres héros
LIEUX : l'Hellicarier du SHIELD, Camelot, les laboratoires Stark, la prison du Radeau

DATE DE PARUTION
Mai 2007

ÉDITEUR EN CHEF
Joe Quesada

COUVERTURE
Alex Maleev

SCÉNARIO
Brian Michael Bendis

DESSINS ET ENCRAGE
Alex Maleev

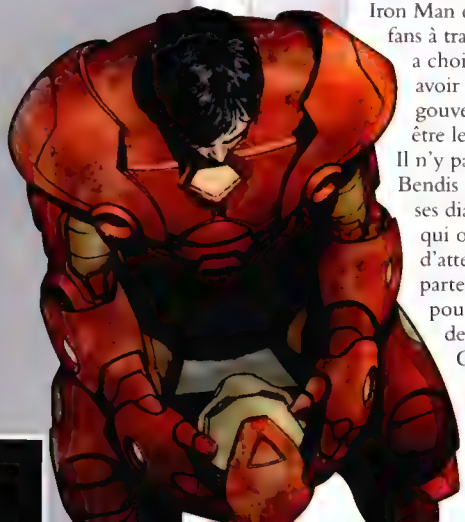
COULEURS
Jose Villarrubia

LETTRAGE
Chris Eliopoulos

GENÈSE

Mark Millar bouscule l'univers Marvel avec la mini-série en sept parties, *Civil War*, où l'on voit quasiment tous les héros et vilains forcés de choisir un camp entre le pro-loi Iron Man et le rebelle Captain America. Malgré tout, les fans à travers le monde se demandent pourquoi Tony a choisi cette position. Alors qu'il est connu pour avoir été en désaccord de nombreuses fois avec le gouvernement, qu'est-ce qui pousse Tony Stark à être le héraut de cette loi contraignante ?

Il n'y pas de meilleur scénariste que Brian Michael Bendis pour éclaircir cet état de fait. Reconnu pour ses dialogues réalistes et sa profondeur descriptive qui ont permis à *Ultimate Spider-Man* et *Daredevil* d'atteindre des sommets, Bendis est rejoint par son partenaire de longue date aux dessins, Alex Maleev, pour retranscrire la poignante conversation des deux principaux protagonistes de cette Guerre Civile. À la lumière de cet épisode, les ramifications du conflit permettent de mieux saisir ce qui différencie, mais aussi rassemble, les deux amis qui s'affrontent.



L'histoire

La Guerre Civile définitivement terminée, Iron Man et Captain America partagent leurs points de vue sur la tragédie passée.

Les cieux sont gris lorsque Iron Man s'envole pour l'Hellicarier du SHIELD qui plane, à ce moment, sur le fameux cimetière d'Arlington, situé à Washington DC **(1)**. Atterrissant au sous-niveau 7 de l'imposante forteresse volante, Iron Man traverse les couloirs, passant devant tous les subordonnés du SHIELD. Bien que tous les soldats le saluent avec la déférence que demande son grade de Directeur du SHIELD fraîchement promu, il sait que tous restent loyaux à un autre. Ils sont toujours les hommes de Nick Fury, l'ancien dirigeant du SHIELD, et, pour eux, Tony Stark n'est qu'un intrus dans cette fière organisation.

Tony retrouve rapidement celui qu'il vient voir : son vieil ami, et dorénavant ennemi, Steve Rogers, l'icône bardée du drapeau américain que le monde connaît sous le nom de Captain America. En s'asseyant à ses cotés, Tony retire son casque **(2)** et commence à ouvrir son cœur. Plus avant, Captain America a questionné Stark quant au pourquoi de cette guerre, pourquoi l'avoir débutée... et Tony pense qu'il est temps de lui apporter des réponses.

Des années plus tôt, quand Iron Man combattait Fatalis dans une mission temporelle qui avait transporté les deux ennemis à l'époque du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde **(3)**, Tony a eu une vision en plein combat. Là, au milieu du sang et des râles, il a vu son propre avenir. Des héros combattant d'autres héros **(4)**. Des alliés se déchirant dans des conflits sanglants sans qu'aucun ne sorte victorieux. Cette vision, bien que brève, est restée gravée dans sa mémoire, et, après être revenu à sa propre époque, le pousse à former les Illuminati, une société secrète regroupant les plus hauts représentants des classes héroïques de la planète. Si ce futur pouvait être évité, il en allait de son devoir de tout tenter pour cela.

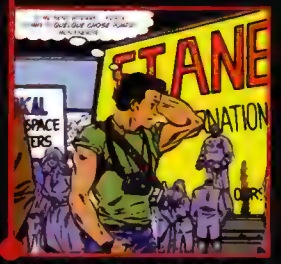
Malgré les meilleures intentions, Tony a vu sa vision se concrétiser peu à peu. Au moment où Nick Fury lui fait parvenir une copie de la loi de Recensement des super-héros **(5)**, Tony sait de quoi l'avenir sera fait. Il est, après tout, lui-même considéré comme l'homme du futur. Il s'agit là de son quotidien. Il sait déjà quels groupes vont s'opposer et quels amis vont les former, et il sait qu'il doit prendre position. Parce que si ce n'est pas lui qui organise le côté légal de l'action, qui d'autre le fera ? En fait, les héros doivent suivre la loi, et défier cet état de fait serait juste de l'arrogance.

En avouant ses desseins à son vieil ami, les larmes commencent à couler sur ses joues **(6)**. Puisque, récemment, Captain America lui a demandé si le jeu en valait la chandelle, si la position de Tony valait la mort et la destruction que cette lutte fratricide a charriées avec elle. Et quand il lève les yeux pour regarder celui à qui il fait toutes ces confidences, le corps inerte de Captain America, couché sur une table de métal, ne peut lui répondre **(7)**. Iron Man comprend ses erreurs. Cela n'en valait vraiment pas la peine.

Avant d'être abattu, Captain America a été enfermé dans la prison du Radeau, le pénitencier haute sécurité situé sur l'île de Ryker. Après avoir été transféré dans sa cellule, le prisonnier Steve Rogers reçoit la visite de son tortionnaire lui-même, Iron Man **(8)**. La conversation qui en découle n'est pas des plus agréables. Captain America accuse Iron Man d'être ivre de pouvoir et Iron Man de lui retourner que Captain America est un vieillard dépassé par les évènements et son époque. Mais Steve Rogers est certain de son bon droit. Bien qu'Iron Man ait gagné la bataille, Stark a perdu la guerre avant même d'avoir combattu. Il a vendu sa morale et sa liberté. Captain America lui demande si tout cela valait la peine.

Iron Man ne répond pas. Il traite juste Rogers de mauvais perdant et s'en va, laissant le symbole de la liberté assis tranquillement, seul, derrière les barreaux **(9)**.

« Alors, ça en valait la peine ? Hein ? Réponds-moi ! »



Doté d'un esprit scientifique, Peter Parker est constamment attiré par les expositions technologiques, même s'il a obtenu ses pouvoirs à l'une d'entre elles, mordu par une araignée radioactive.

Informations personnelles

VÉRITABLE NOM : Peter Benjamin Parker

PROFESSIONS : photographe freelance, ancien professeur de sciences, aventurier

AFFILIATIONS : Nouveaux Vengeurs, Vengeurs Secrets, Nouveaux Quatre Fantastiques

POUVOIRS / FACULTÉS : force, réflexes, équilibre, endurance et flexibilités surhumains. Pouvoir de régénération accélérée. Capable d'adhérer aux surfaces planes. « Sens d'araignée » extra-sensoriel. A créé des lanceurs de toile et le fluide adhésif, collant et capable de se dissoudre, qui en jaillit. Quotient intellectuel d'un génie.

Radioactive Man

Alors qu'ils assistent à une exposition de technologie électronique à New York, Tony Stark et Peter Parker frissonnent lorsqu'ils passent devant le stand de Stane International. Pour Peter, il s'agit de son traditionnel sens d'araignée qui l'avertit d'un danger. Pour Tony, c'est le souvenir persistant de son ennemi Obadiah Stane et des dégâts que le brutal entrepreneur a causés dans sa vie. Même en étant d'origines totalement différentes, les instincts des deux hommes s'avèrent corrects. Le porte-parole de Stane à cette exposition n'est autre que Chen Lu, l'identité secrète de Radioactive Man, une menace que les deux héros ont déjà combattue. Et lorsque l'Araignée revient sur place la nuit même, Radioactive Man lui montre à quel point il peut être dangereux.

Alors que Radioactive Man expérimente sur un Homme-Araignée captif, Iron Man entre en scène et libère son collègue héros. L'Araignée revêt un costume antiradiation, et le duo utilise de l'ultra-fréon pour neutraliser l'adversaire empoisonné.

« Quoi – l'Araignée dans une tenue antiradiation ? ... C'est ingénieux ! »

IRON MAN ET L'HOMME-ARAIGNÉE

Iron Spider

Lorsque l'Homme-Araignée et Iron Man sont tous deux membres des Nouveaux Vengeurs, Tony prend Peter en fait son protégé Stark permet à Peter et à sa famille de vivre dans la Tour des Vengeurs, et il crée également une armure conçue en fonction des facultés de l'Homme-Araignée Le nouveau costume permet à Peter de planer sur de courtes distances, possède des scanners d'incendie, de police et d'urgence médicale, ainsi que des amplificateurs de vue infrarouges et ultra-violets.

Construit en microfibres de Kevlar résistantes à la chaleur, le nouveau costume de l'Araignée peut résister aux balles de petit calibre, possède des filtres carbone sur la bouche pour protéger des toxines, un système GPS de proximité et trois bras rétractables qui partent de son dos.

Le costume d'Iron Spider possède également une capacité de camouflage, ce qui lui permet de changer d'apparence, voire ses vêtements civils.

Tony explique à Peter le projet de loi sur le recensement et Peter accepte de le soutenir.

À Washington

Tony Stark ne fait jamais rien sans raison. Même s'il apprécie de servir de mentor à Peter Parker, il a aussi besoin de son aide. Tony embauche Peter pour qu'il travaille avec lui en tant que second, et il informe son jeune ami qu'ils vont bientôt se rendre tous deux à Washington. Le congrès se prépare à voter la loi obligeant les super-héros à révéler leur identité et leurs pouvoirs au gouvernement américain. Convaincu que cette loi est la bienvenue et que le texte va être adopté, Stark devient malgré lui le porte-parole de cet amendement. Il sait que si l'Araignée – qui représente le super-héros pour les membres de sa communauté – dévoile son identité pour soutenir la loi, bon nombre d'autres individus surhumains accepteront de faire de même, et que les chances que les choses dégénèrent en violence seront significativement amoindries

Dans un premier temps, Tony Stark fait son possible pour que le gouvernement abandonne son idée de recensement des super-héros. Il va même jusqu'à simuler une attaque de l'Homme-de-Titane contre sa personne. Vaillamment, Peter le sauve.

Guerre Civile

Peter Parker n'a qu'une parole, il a été élevé ainsi. Donc, quand une guerre éclate au sein de la communauté des super-héros au sujet de la loi de Recensement, l'Araignée se tient aux côtés d'Iron Man, même si nombre de ses amis rejoignent la résistance Il va même jusqu'à enlever son masque en public lors d'une conférence de presse organisée par Tony pour prouver son soutien Mais, alors que la guerre fait rage, il réalise qu'il a choisi le mauvais camp et abandonne Tony, rejoignant les forces clandestines de Captain America.

Amis à nouveau ?

La guerre est finie et l'identité secrète de l'Homme-Araignée a magiquement été effacée des mémoires grâce aux machiavéliques manipulations du démon Méphisto Iron Man et l'Araignée ont désormais des rapports bien différents Le désir de Tony de renouer leur lien d'amitié, le poids de ses responsabilités et les conséquences de la Guerre Civile, pèsent sur les épaules de Tony Mais l'Araignée parvient à faire équipe avec Iron Man après qu'une explosion a détruit la principale usine de Stark. Malgré les protestations de Tête-en-Fer, Spidey accompagne le Vengeur Doré et l'aide à interpeler plusieurs criminels férus de technologie.

TONY STARK
DIRECTEUR DU S.H.I.E.L.D

Tony Stark révèle son identité secrète à un public conquis. Ce simple acte fait de lui un responsable qui inspire confiance et un héros du peuple.

Aux yeux du gouvernement américain, Iron Man a mis fin à lui seul à la Guerre Civile des Super-Héros. C'est un chef à la forte personnalité, qui rappelle ses prédécesseurs, et le porte-parole parfait pour une toute nouvelle ère.

Alors qu'ils inspectent le dernier endroit où Najeeb aurait été vu, Iron Man et son escadron d'élite sont attaqués par des cybargs morts-vivants.

Timothy « Dum Dum » Dugan a été le bras droit de Nick Fury pendant des années. Il a vu son chef porter l'organisation au pinacle, et il a du mal à remplir la même fonction sous les ordres de Tony Stark. Il tente même de proposer sa démission.

LE NOUVEAU PATRON

Les choses sont tendues dans un premier temps, mais Tony Stark a le don de mettre ses employés à l'aise. Il est promu à la tête de la force de maintien de la paix la plus puissante du monde, le SHIELD, et ce, grâce à son attitude intransigeante et à son soutien indéfectible à la position gouvernementale durant la Guerre Civile. Il est largement critiqué par les agents restés fidèles à leur légendaire ancien directeur, Nick Fury. Mais Tony parvient à les convaincre les uns après les autres. Par des innovations simples telles qu'une boîte à idées devant la cafétéria, l'abolition du très select club des officiers, l'embauche d'un responsable exécutif dans le mess et une éthique de travail irréprochable, il fait ses preuves aux yeux de ses hommes, et dans le même temps leur redonne le moral. Il parvient même à réduire les frais de fonctionnement de 19,8 millions de dollars en un seul trimestre. C'est officiel. Comme à chaque fois qu'il entreprend quelque chose, Stark semble remporter un succès total.

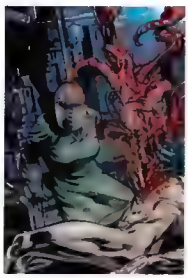
La première véritable épreuve survient bientôt. Diverses cellules terroristes font main basse sur des technologies de pointe. L'enquête du SHIELD mène à un homme, un terroriste mystérieux nommé Karim Mahwash Najee, disparu depuis quatre mois.

Lorsque l'Hellicarrier du SHIELD est attaqué par un cancer vivant, Tony utilise la technologie Extremis de son propre corps pour éradiquer l'épidémie.

LE PLAN DU MANDARIN

LE MANDARIN DÉCOUVERT

Najeeb retrouve le Mandarin, le vieil ennemi d'Iron Man, et lui propose une alliance. Mais l'un de ses hommes change de camp et abat son chef afin de secourir son nouveau maître, le Mandarin.



LE CANCER VIVANT

Alors qu'elle examine un des terroristes ultramodernes, la scientifique Maya Hansen découvre un cancer vivant qui conquiert l'Hellicarrier du SHIELD. Celui-ci tue Sal Kennedy, ami et conseiller de Tony, avant qu'Iron Man ne puisse l'arrêter.

LE FAUX SUICIDE DE MAYA

Afin de travailler en secret sur la technologie Extremis sujette à controverse, Maya Hansen met en scène sa propre mort et se fait embaucher par la mystérieuse société Prometheus Gentech. Mais l'ancienne petite amie de Tony est loin de se douter que le président de Prometheus n'est autre que le Mandarin.

Des membres éminents du SHIELD lui apportant leur soutien, la situation de Tony Stark à la tête de l'organisation commence à ressembler à celle de Nick Fury. Stark s'attaque à tous les problèmes de manière très directe, malgré les protestations occasionnelles de ses collègues.

TONY STARK : SUPER-ESPION

Il est le directeur de Stark Industries, le justicier en armure Iron Man, le chef des Puissants Vengeurs, l'organisateur de l'Initiative des 50 États et le responsable de l'Order. Et maintenant, Tony prend le rôle du super-espion absolu. Incapable de s'arrêter là, Iron Man dirige des opérations secrètes pour le compte du SHIELD aux quatre coins du monde, dont une mission au sein de la nation corrompue de Madripoor et une autre dans un État d'Europe de l'Est, le Kirikhstan.

Iron Man découvre que Maya est toujours vivante et dirige l'attaque contre le QG du Mandarin. Il empêche l'épidémie Extremis programmée. Mais, malgré tout, le Mandarin parvient à échapper à la prison.

LE PROGRAMME EXTRÊME DU MANDARIN

Le financement de diverses cellules terroristes, la création d'une armée de cyborgs morts-vivants et la contamination de l'Hellicarrier ne sont que des leurres. Le Mandarin, sous l'identité de Tem Borjigin, cherche en réalité à acquérir la technologie Extremis de Maya, et il est prêt à tout pour y parvenir.

Les Puissants Vengeurs

La Guerre Civile est terminée, mais le monde a plus que jamais besoin de ses héros. Personne n'est plus conscient de ce fait que le nouveau directeur du SHIELD, Tony Stark.

LES ÉLUS

Sa vieille alliée Miss Marvel à ses côtés dans le rôle de capitaine sur le terrain, Iron Man entreprend de sélectionner une équipe de base de Puissants Vengeurs pour qu'ils représentent de façon éclatante la communauté des super-héros. Il doit choisir parmi des centaines de candidats, et arrête son choix sur le surpuissant mais déséquilibré Sentry, le dieu de la guerre Arès, la super-espionne qu'est la Veuve Noire, Wonder Man – l'être composé d'énergie ionique, et la minuscule Guêpe.

L'Homme-Taupe attaque

Avant que l'équipe n'ait la possibilité de s'entraîner à travailler ensemble, ils sont forcés de combattre l'Homme-Taupe et ses hordes de monstres souterrains, car ce dernier s'attaque au centre de Manhattan.

Des visages familiers

Les Puissants Vengeurs en restent bouche bée. Ils viennent de voir leur populaire chef se transformer en une version féminine de leur pire ennemi androïde, Ultron. Et en plus, cette Ultron présente une ressemblance troublante avec la Guêpe, membre fondateur des Vengeurs. Alors qu'Ultron essuie sans broncher les assauts brutaux d'Arès et de Sentry, des agents du SHIELD tentent désespérément de localiser le créateur d'Ultron, Henry Pym, scientifique et ancien Vengeur. Avec l'aide de Pym, les Vengeurs découvrent qu'Ultron s'est également emparé de la technologie du satellite expérimental de contrôle de la météo de Tony.

Durant le combat violent contre l'Homme-Taupe, l'armure d'Iron Man se liquéfie soudain et prend la forme d'une version féminine d'Ultron.

Dans un éclair de lumière blanche et avec la puissance d'une bombe, Iron Man disparaît, et à sa place se dresse la silhouette gracieuse de la nouvelle Ultron.

Face à l'Homme-Taupe

Par la simple force de sa pensée, Ultron fait fondre les serviteurs de l'Homme-Taupe, éliminant sa terrible armée aussi aisément que s'il écrasait une mouche. La menace du super-vilain éliminée, Ultron peut se concentrer sur sa véritable mission.

La puissance d'Ultron est telle qu'elle est capable d'arrêter les hordes de l'Homme-Taupe en même temps que les Vengeurs. Elle est également capable de causer un black-out à grande échelle.

Le plan d'Ultron

Ultron ne souhaite rien de moins que l'éradication totale de la race humaine. Elle continue de déclencher des catastrophes météorologiques et des interférences électriques, et commence à pirater les codes de lancement de plusieurs sites de missiles nucléaires.

Stark restauré

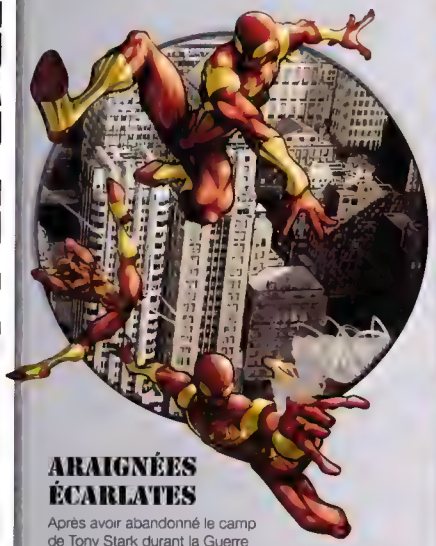
Quand Iron Man est transformé en Ultron, le programme de secours de Tony se déclenche, ce qui fait intervenir un robot censé aidé à résoudre la crise. Mais malgré l'aide de Tony, par delà la mort, semble-t-il, Ultron prend le contrôle de centaines d'autres armures d'Iron Man, et les lance contre les Vengeurs. Finalement, grâce à la force brute d'Arès et à la technologie de l'Homme-Fourmi de Hank Pym, Ultron est vaincu et Tony retrouve sa forme humaine normale.

L'INITIATIVE DES 50 ÉTATS

Iron Man a fait le rêve d'une nation en sécurité. Dans chaque État se tient à disposition une équipe de super-héros contrôlée par le gouvernement, entraînée et prête à faire face à toutes les urgences.

UNE SUPER-ARMÉE

Il est grand temps pour les héros de l'Amérique de rendre des comptes. Aux yeux de Tony Stark, tous les héros doivent posséder une licence et se soumettre obligatoirement au même entraînement que les autres protecteurs de la paix publique, comme les militaires et les policiers. Il espère qu'avec suffisamment de préparation et d'enseignement, une autre tragédie de l'ampleur de l'explosion à Stamford, Connecticut, pourra être évitée. Devenu directeur de la force de maintient de la paix qu'est le SHIELD, il commence à réunir des équipes de héros expérimentés et crée un centre d'entraînement pour les nouvelles recrues. Il choisit comme base le camp Hammond près de Stamford et il sélectionne quelques alliés de confiance pour qu'ils entraînent la nouvelle génération. Parmi ceux-ci, on trouve son meilleur ami Jim Rhodes, alias War Machine, son vieil allié des Vengeurs Hank Pym, alias le Pourpoint Jaune, le sergent instructeur Gauntlet, et Justice, ex-Vengeur et New Warrior.



ARAIGNÉES ÉCARLATES

Après avoir abandonné le camp de Tony Stark durant la Guerre Civile, l'Araignée cesse également d'utiliser le costume Iron Spider que Tony avait créé. Toujours prêt à recycler une bonne idée, le sournois Peter Gyrich, chef d'une filiale de l'Initiative baptisée l'Initiative Secrète, reprend l'uniforme d'Iron Spider à son compte. Il équipe un groupe de soldats des forces spéciales avec l'ingénieux costume et les baptise les Scarlet Spiders. Aux côtés d'hommes de terrain expérimentés comme War Machine et de nouvelles recrues prometteuses, ils se révèlent comme un atout tactique de poids, capables de pister les héros et les vilains qui violent les termes de la loi de Recensement des Super-Héros

DIRECTEUR RHODES

Jim Rhodes a presque toujours suivi Tony dans la bataille, même s'il a souvent été laissé en dehors des processus décisionnaires. Installé comme directeur du camp Hammond et principal responsable sur le terrain, Rhodey est le seul homme en qui Tony ait confiance pour réunir une armée. Mais lorsque Rhodes découvre qu'une des raisons pour lesquelles Tony a conçu l'Initiative est l'éventualité d'une attaque de Hulk, il se sent une fois de plus mis hors du coup

LA CONFESSION DE STARK

Depuis le début, le but de Tony est de réunifier la communauté des super-héros. Alors, lorsque Hulk revient de son exil dans l'espace et exige la reddition de quelques-unes de ses élites, Iron Man espère qu'il s'agit là de l'événement qui va fédérer tout le monde et permettre à de vieux amis de combattre à nouveau côte à côte. Après avoir avoué tout ceci à Rhodey, Tony s'équipe de son armure Hulkbuster et se jette dans la bataille, en sachant que War Machine et son armée personnelle de membres de l'Initiative seront derrière

War Machine ne permet pas à ses recrues débutantes de se placer en première ligne pour affronter un Hulk destructeur.

The ORDER

Pour que leur vie personnelle soit remplie d'héroïsme, les membres de the Order choisissent de rendre leurs actions de super-héros publiques.

Repreuant le schéma des dieux de la Grèce antique, the Order est composé d'une large variété de personnalités.

Fer de lance du programme de l'Initiative des 50 États développé par Iron Man, the Order est un groupe de héros sélectionnés pour protéger l'État de Californie. Certains critiquent le fait qu'ils sont la version « American Idol » d'une équipe de super-héros, mais the Order n'en reste pas moins un groupe d'individus courageux et entraînés qui a accompli de nombreuses actions charitables. La technologie de Hank Pym leur a fourni des pouvoirs, et c'est Pepper Potts, l'assistante et amie de longue date de Stark, qui les dirige et qui coordonne leurs actions. Pour ce faire, elle prend le nom de code Héra et se voit dotée du pouvoir de téléprésence afin de rester en communication avec le groupe. Aux côtés du chef d'opération Henry Hellrung, doué de pouvoirs électriques et qui prend le nom d'Anthem, Pepper dirige la nouvelle équipe d'une main de fer.

MEMBRES CLÉS

• **Iron Man (Tony Stark)** Bien qu'il ait rarement l'occasion de participer aux activités de the Order, Tony Stark est le cerveau derrière ce projet et il est toujours là pour assister l'équipe si le besoin s'en fait sentir.

• **Héra (Pepper Potts)** Toujours en contact avec son équipe sur le terrain, Pepper Potts les aide par ses instructions et avec les informations glanées sur leurs ennemis. Elle commence également à flirter avec le chef des opérations de the Order, Anthem.

• **Anthem (Henry Hellrung)** Lorsqu'il jouait Tony Stark à la télé, Hellrung était l'ami de celui-ci, et sa vie n'était que fêtes alcoolisées. Il a fini par devenir sobre et a été le sponsor de Tony aux Alcooliques anonymes quelques années après.

• **Véda (Magdalena Marie Neutauben)** Actrice spécialiste en arts martiaux et mannequin, Magdalena a été choisie pour rejoindre the Order grâce à son attachement à ses œuvres de charité. La capacité de créer et de contrôler des humanoïdes en matière organique lui a été conférée.

• **Heavy (Dennis Murray)** Soldat héroïque le sergent major Dennis Murray a été grièvement blessé lors de la même attaque de rebelles qui a conduit Tony Stark à devenir Iron Man. Il utilise son génie tactique et son armure ultramoderne pour venir en aide à l'équipe, et finit par périr au combat.

• **Mulholland Black** Elle choisit de ne pas porter un nom de super-héros, et ses pouvoirs de mutante disparus sont reproduits par la technologie de Stark, ce qui lui permet à nouveau de partager un lien psychokinétique avec la ville de LA, et de contrôler ses diverses énergies.

• **Calamity (James Wa)** Il était une star du baseball, promis à un brillant avenir, avant que sa voiture ne soit percutée par un conducteur ivre. La enquête créé ses propres prothèses révolutionnaires, qui lui permettent non seulement de marcher à nouveau, mais aussi d'atteindre la vitesse de Mach 3.

• **Aralune (Becky Ryan)** Ancienne idole adolescente de la chanson, Becky est sous le feu des projecteurs depuis son enfance. Son évolution en Aralune, capable de changer de forme, semble être pour elle une progression naturelle.

• **Supernaut (Milo Fields)** Marine américain, Milo est pris en otage lors d'une mission humanitaire et se retrouve plus tard paralysé durant une manifestation. The Order lui rend sa mobilité sous l'aspect de Supernaut.

Les secrets des stars

Basé à Los Angeles, the Order est une équipe scrutée par le public. Et comme c'est l'ancien acteur Henry Hellrung qui la commande, cette attention n'est pas près de s'estomper. Tony embauche donc Kate Kildare, spécialiste des relations publiques, afin qu'elle aide à faire disparaître tous les scandales, comme par exemple une vidéo osée autrefois tournée par Aralune.

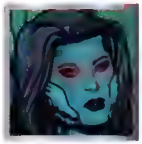
L'ÉPREUVE DU FEU

Certains des membres originels de l'équipe sont exclus pour n'avoir pas respecté le code de conduite de the Order, et l'effectif est enfin en place suite à l'arrivée de quelques nouvelles recrues. La brigade définitive comprend : Calamity (super vitesse), Heavy (tacticien), Véda (création de golems), Supernaut (ex-soldat robotique) et Mulholland Black (télékinésie). Une fois assemblée, l'équipe n'a pas l'occasion de se reposer sur ses lauriers et de savourer l'attention des fans. Au cours de la conférence de presse qui annonce sa formation, Anthem reçoit un appel urgent qui le prévient d'une attaque près de Catalina Island.

Réveillé par une perturbation tellurique, un groupe de super-soldats soviétiques, dont une ancienne version de la Dynamo Pourpre, émerge de l'état cryogénique dans lequel il était plongé. Ses membres s'apprêtent à détruire tout ce qui est américain.

The ORDER

Tony Stark
IRON MAN



Pepper Potts
HÉRA

Henry Hellrung
ANTHEM

Magdalena Marie
VÉDA

Dennis Murray
HEAVY

Mulholland Black

James Wa
CALAMITY

Becky Ryan
ARALUNE

Milo Fields
SUPERNAUT

Ne reconnaissant pas l'autorité de Tony Stark, Namor se rend plutôt à Anthem.

ATLANTIS ATTAQUE

Après avoir vaincu les super-soldats soviétiques, une armée de cyborgs morts-vivants et la menace brûlante qu'est Infernal Man, the Order commence à inspirer le respect et la confiance. Hélas, les attentes du public sont au plus haut lorsque Atlantis décide d'attaquer les États-Unis et dresse un mur d'eau autour de San Francisco, menaçant d'engloutir la ville. Heureusement, Anthem parvient à négocier avec le roi atlante Namor, et, étant plus rusé que l'arrogant monarque, il empêche cette catastrophe.

DAHLIAS NOIRS

Les Dahlias Noirs, gang brutal de la rue surgi du passé de Mulholland, fait bientôt son entrée dans la vie de the Order Les anciens amis de Black s'associent avec l'organisation secrète SHADOW et ravissent la mutante, la privant de ses pouvoirs Mais en trafiquant ses capacités artificielles, ils ne font qu'activer ses facultés naturelles. Plus puissante que jamais, elle tente de s'échapper, mais est assommée par le véritable chef de SHADOW.

Mulholland est emprisonnée par son ex-petite amie qui en veut encore à son ancienne amante.

LES HOMMES DE SHADOW

Le général Sam Softly, l'homme censé être responsable de SHADOW, est décédé en 1957, ce qui a permis à Ezekiel Stane de prendre le contrôle de sa base.

Les choses deviennent prévisibles Partout ou se rend the Order, ils trouvent les hommes de SHADOW Se faisant passer pour une organisation gouvernementale, SHADOW attaque les membres de the Order sur plusieurs fronts Ce n'est que lorsqu'il empêche Mulholland Black de s'échapper que le véritable leader du groupe est révélé au grand jour Il s'agit d'Ezekiel Stane, le fils du pire ennemi d'Iron Man

Créé à l'image de Softly, l'androïde qui a l'apparence humaine du général décédé sert d'homme de main à Stane, et lui permet de rester dissimulé.

UNE CITÉ DANS LE CHAOS

Ezekiel ne souhaite rien de moins que de détruire tout ce que Tony Stark a un jour touché Et the Order est bien placé sur sa liste Il augmente le lien entre Mulholland Black et la ville afin qu'elle sème la destruction, puis il observe l'équipe qui tente de sauver sa cité. Heavy est tué dans ce chaos, et Anthem est forcé d'éliminer Mulholland afin de restaurer la paix LA est sauvé, et les membres survivants de the Order voient leurs contrats prolongés Mais Ezekiel Stane court toujours.

LA GUERRE MONDIALE D'HULK

Ils pensaient pouvoir s'en tirer en envoyant Hulk dans l'espace. Ils se trompaient lourdement.

PLANÈTE HULK

Plus Hulk s'énerve, plus il devient fort – et plus la menace qu'il fait peser sur ses congénères est importante. Le Goliath vert est tout simplement trop imprévisible pour qu'il lui soit permis de circuler librement, et trop puissant pour être enfermé. Avec l'aide de l'élite des super-héros nommés les Illuminati, et avec la participation de Nick Fury et du SHIELD, Iron Man participe à l'exil d'Hulk sur une autre planète. Mais après avoir conquis ce nouveau monde exotique, et après y avoir choisi une reine, le vaisseau d'Hulk explose soudainement et tue l'amour de sa vie. Maintenant, le géant veut se venger des Illuminati, ainsi que de la Terre et de son peuple.

Hulk et ses alliés du Pacte de Guerre, arrivent à Manhattan dans un vaisseau de pierre géant. Hulk intime aux Illuminati restant l'ordre de se rendre, sous peine de détruire la Terre.

VOICI IRON MAN

Tony s'est préparé pour ce jour, mais cela ne veut pas dire qu'il ne le redoute pas. Lorsque Hulk transmet ses exigences au peuple de la Terre, Stark se rend à Long Island pour y récupérer sa plus récente armure Hulkbuster. À l'abri dans ce qui est l'équivalent d'un tank volant, il vole jusqu'à Manhattan (presque entièrement évacué) et se jette sur Hulk. L'onde de choc de leur collision brise les vitres et fait tomber les pompiers. Mais la bataille ne fait que commencer.

« Je veux que vous éloigniez tout le monde de la zone de combat. C'est MA bataille. »

Iron Man

Hulk veut se venger des quatre membres principaux des Illuminati : Iron Man, Mr Fantastic, Dr Strange et Flèche Noire. Après une escale sur la Lune pour arrêter et vaincre le roi des Non-Humains, sa destination suivante est Manhattan, où il est accueilli comme il se doit par Iron Man.

Iron Man injecte à Hulk des nanobots suppresseurs de pouvoir, mais la rage du titan vert est trop importante pour qu'un humain, aussi bien armé soit-il, lui résiste.

PERDRE LA GUERRE

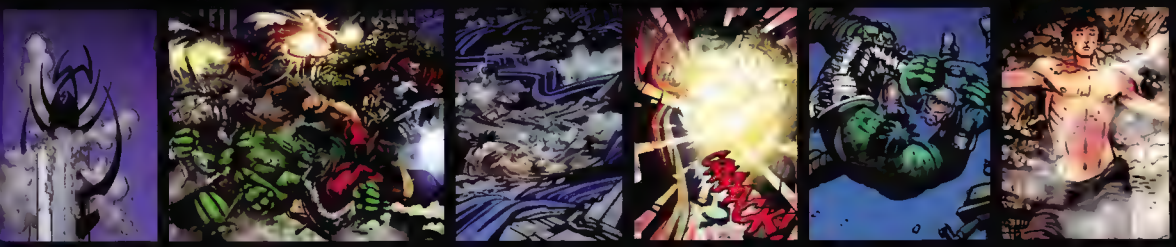
Dans un moment de rage absolue, Hulk saute sur Iron Man, et ils s'écrasent tous deux sur la Tour des Vengeurs. Là, Hulk frappe Stark sans retenue et enfonce la tour de garde de Sentry au beau milieu de l'impressionnant building de Tony **(1)**. C'est une démonstration de puissance pure et de volonté débridée. Hulk a gagné. Il a vaincu Iron Man, le protecteur de l'humanité.

Mais il n'en a pas fini pour autant. Après avoir battu les Vengeurs **(2)**, Mr Fantastic et les Quatre Fantastiques **(3)**, il s'attaque au sorcier suprême de la Terre, le Dr Strange **(4)**. La lutte s'achève bientôt. Hulk les a fait prisonniers, et a même écrasé l'armée américaine **(5)**. Maintenant, les Illuminati vont payer.

Hulk oblige ses captifs à se battre les uns contre les autres dans le stade de Madison Square Garden transformé en arène de gladiateurs. Mais, alors même qu'il combat Mr Fantastic sans armure, l'esprit d'Iron Man est ailleurs. Il échafaude un plan. Et, heureusement pour Tony, la cavalerie arrive, lui procurant suffisamment de temps pour le mettre au point.

Avant de partir affronter Hulk, Iron Man a demandé l'aide du puissant héros Sentry. Enfin, celui-ci prend sa décision. Il attaque Hulk avec la force de cent étoiles qui explosent. Après un affrontement dantesque, Sentry parvient à retransformer Hulk en Bruce Banner par la simple force de ses poings **(6)**. Ayant assez de temps pour agir, Iron Man fait feu avec une arme placée sur un satellite et neutralise définitivement le Colosse-de-Jade.

Ayant revêtu l'armure acquise sur la planète qu'il a conquise, Hulk veut venger la mort de sa reine. Mais lorsqu'il finit par apprendre qu'Iron Man et les Illuminati ne sont pas responsables de l'explosion de son vaisseau, et donc de la mort de sa femme, il perd la volonté de combattre.



EZEKIEL STANE

LE TERRORISME DU XXIe SIÈCLE

Dans la ville africaine de Tabora, en Tanzanie, des jeunes filles s'amusent avec leurs premiers téléphones portables. Bientôt, leur excitation se transforme en terreur lorsque trois jeunes hommes se précipitent dans le centre ville en hurlant, exposant leurs torses où sont greffés des répulseurs. Puis ils explosent.

DE L'ARGENT BRÛLÉ

Ezekiel Stane travaille pour l'industrie du tabac. Ou plutôt, l'industrie du tabac travaille pour lui. Après avoir accepté de créer une nouvelle cigarette ultralégère, ce brillant inventeur sans scrupule utilise l'avance mise à sa disposition pour se transformer lui-même en arme vivante. Lors d'un rendez-vous de travail avec des représentants de la firme, il utilise l'énergie qu'il a en excès pour assassiner tous ceux qui sont présents.

TONY EN LIGNE DE MIRE

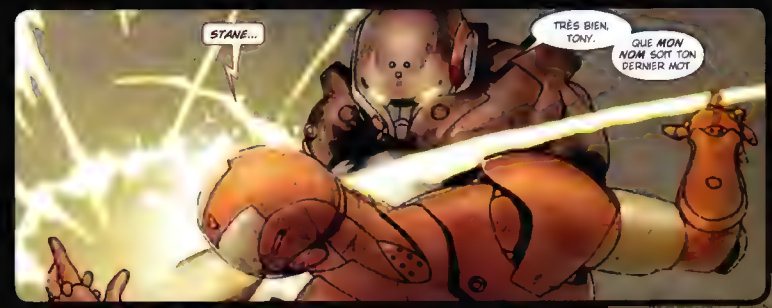
Ezekiel Stane hait Tony Stark et tout ce qu'il représente, et il est déterminé à tout lui prendre. Fils de son ancien rival, Obadiah Stane, il a déjà passé beaucoup de temps à mener la vie dure aux membres de the Order (l'organisation californienne de Stark). Maintenant, il est prêt à aller plus loin et à porter le coup fatal. Il est parvenu à disséquer la technologie de Stark et à la réinterpréter, transformant son propre corps en une arme meurtrière. Puis il a commencé à vendre cette même technologie à tous les terroristes prêts à y mettre le prix. Responsable non seulement de la tragédie de Tabora, mais également d'autres actes de violence dans le monde, Ezekiel se rend à Taïwan, afin d'assister en personne à l'attentat perpétré par ses hommes, lors d'un gala de Starkdynamics. Il se présente à Tony à peine quelques secondes avant que la bombe n'explose.

Il a ignoré Pepper pour se tourner vers un groupe de superbes mondaines à peine quelques minutes avant l'explosion à Starkdynamics. Tony se sent terriblement coupable de ses blessures, et il ne recule devant aucune dépense pour tenter de la sauver.

Au seuil de la mort

Tony parvient à se protéger de l'explosion en invoquant son armure d'Iron Man au dernier moment. Hélas, son assistante Pepper Potts n'a pas la même chance. Même si elle survit à l'attaque, elle est blessée de manière critique, ce qui oblige Tony à lui implanter dans la poitrine un engin qui va empêcher les éclats de bombe de transpercer son cœur.

Pour sauver la vie de Pepper, Tony doit utiliser la même technologie magnétique qui lui a permis autrefois de rester vivant.



Non seulement Stane survit à l'explosion, mais il crée, en plus, une armure qui lui permet de compléter ses facultés surdéveloppées.

Ezekiel est plus jeune, plus ambitieux que Tony, et il utilise une technologie encore plus avancée que la sienne. C'est l'Iron Man 2.0.

Ezekiel Stane contre Stark Industries

Starkdynamics n'était qu'un hors-d'œuvre. Maintenant, Ezekiel est prêt à passer au plat principal. Il se mêle à un groupe de touristes qui visitent l'usine de Long Island de Stark, puis s'éloigne discrètement. Il s'attaque à une armure d'Iron Man vide commandée à distance, et se retrouve bientôt cerné par quelques-uns des modèles les plus récents de Tony. Se joignant en personne aux modèles téléguidés, Tony prend le dessus sur Stane, et manque de succomber à ses instincts les plus sombres, et d'éliminer son ennemi. Mais sa véritable personnalité finit par prendre le dessus, et il retient juste assez ses coups pour que Stane soit arrêté par le SHIELD, bien vivant – et préparant déjà sa revanche.

Ezekiel Stane est non seulement un terrible rappel du passé tragique de Tony, mais également un coup d'œil terrifiant à ce que lui réserve l'avenir.

L'INVASION SECRÈTE

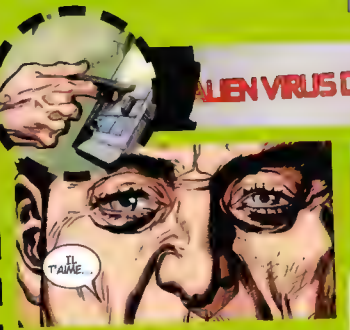
D'une race extraterrestre et capables de changer d'apparence, les Skrulls sont des espions-nés. Lorsqu'ils décident d'envahir la Terre et qu'ils placent stratégiquement des agents dormants dans la population, la bataille est presque perdue avant même le premier coup de feu.

Les Skrulls sont partout. Ils ont pratiquement conquis la Terre, et l'humanité ne le sait pas encore.

REED DÉCOUVRE LA CLEF

En qui avez-vous confiance ? Telle est la question qui est à l'esprit de tous les héros. Le célèbre assassin ninja Elektra se révèle un agent dormant des Skrulls et les Vengeurs sont déterminés à découvrir combien d'autres membres de la communauté des super-héros ont été remplacés par des espions. Après de nombreuses heures d'étude, Reed Richards des Quatre Fantastiques découvre une méthode infaillible pour détecter ces ET protéiformes.

Se faisant passer pour Hank Pym, un Skrull a infiltré les rangs des héros et il neutralise Reed avant que celui-ci ne puisse prévenir les autres.



JARVIS LE SKRULL

L'invasion skrull bat son plein. Partout dans le monde, des extraterrestres remplissent le rôle qui leur a été alloué dans le plan de bataille complexe. Dans la Tour des Vengeurs, Jarvis, le fidèle majordome de Tony Stark, se révèle un Skrull et sabote le système informatique des Vengeurs à l'aide d'un virus extraterrestre. Le programme neutralise tous les engins utilisant la technologie de Stark – même l'armure d'Iron Man.

ASSIÉGÉS

Après avoir attiré au loin, dans la Terre Sauvage, les Puissants Vengeurs mandatés par le gouvernement, mais aussi les Nouveaux Vengeurs clandestins, les Skrulls envoient un vaisseau rempli de doubles pour les occuper. Pendant ce temps, une armada d'envahisseurs attaque Times Square, et seuls les héros novices de l'Initiative et les Jeunes Vengeurs sont là pour les retenir

GUERRIERS SECRETS
Alors que tout semble être au plus mal lors de la bataille de Times Square, l'ancien directeur du SHIELD disgracié, Nick Fury, réapparaît en public pour la première fois depuis des mois. Avec son équipe hétéroclite de Guerriers Secrets, il vient au secours des Jeunes Vengeurs vaincus.

TONY ATTRAPE LE VIRUS

Partout dans le monde, les appareils électroniques de Stark s'éteignent. Le gigantesque Hellicarrier du SHIELD s'écrase, les satellites s'échappent de leurs orbites, les systèmes de sécurité des prisons sont coupés. Tony Stark est sans doute l'homme le plus puissant du monde, mais il est parvenu à ce rang grâce à son génie technologique. Lorsque ses inventions sont neutralisées, c'est aussi le cas de la technologie Extremis qui parcourt son corps. Iron Man s'éteint, et Tony Stark a une attaque.

LA GUERRE EST FINIE

Tony est seul, perclus de douleurs, et la reine des Skrulls vient lui rendre visite, sous l'apparence de Spider-Woman. Elle ne parvient pas à le convaincre qu'il est en fait un des leurs, déguisé, et part pour Manhattan pour retrouver le reste de ses forces. Les héros de la Terre se rassemblent pour une ultime confrontation et Iron Man libère les prisonniers. Pendant ce temps, Norman Osborn, qui est le super-vilain baptisé le Bouffon Vert, tue la reine des Skrulls. Il met ainsi fin à l'invasion et, par la ruse, parvient à voler la vedette à Tony Stark.

Après avoir pris le contrôle d'une armure d'Iron Man, Norman Osborn la fait repeindre aux couleurs de Captain America dans le but de s'attirer les faveurs du public.

Composée de super-vilains déguisés et des deux membres des Puissants Vengeurs les plus faciles à manipuler, la version pervertie des Vengeurs de Norman Osborn est née.

Il était un tueur, un ravisseur et un super-vilain. Mais c'était avant l'Invasion Secrète. Maintenant, Norman Osborn est le fils chéri de l'Amérique.

Iron Patriot

Osborn a réussi à convaincre le mentalement fragile Sentry de combattre à ses côtés.

Aux yeux du grand public, Norman Osborn est le sauveur de l'humanité. Le héros qui a surgi, a regardé la mort en face et a mis fin à l'Invasion Secrète – la tentative des Skrulls protéiformes de conquérir la Terre – d'une seule balle. Osborn a rétabli l'ordre naturel des choses sur la planète, et son travail au service de son pays est récompensé par la place de commandant de la nouvelle force de maintien de la paix, HAMMER. L'homme plus riche qu'un dieu a maintenant presque autant de pouvoir que ce dernier. Norman Osborn a réussi à tromper tout le monde.

Enfin, presque tout le monde. Tous les responsables politiques ont leur lot d'opposants, et bien qu'Osborn aie les faveurs d'une grande partie des institutions, une poignée de personnes reste sceptique quant à son honnêteté. Parmi ceux-ci, on compte la majeure partie de la communauté des super-héros, car ils ont fait l'expérience en direct de la véritable nature d'Osborn.

Des années plus tôt, avant qu'il ne devienne un « repenti » et qu'il ne soit employé par le gouvernement à la tête du programme Thunderbolts, Norman Osborn enfilait le costume vert et violet du Bouffon Vert et semait le chaos et la destruction sur son passage. Il a souvent combattu l'Homme-Araignée et a même jeté la petite amie du héros du haut d'un pont. En tant que le Bouffon Vert, Osborn était connu comme étant l'un des plus brillants génies criminels de Manhattan.

Mais c'était avant l'Invasion Secrète, et avant qu'Osborn n'ait envoyé à grand renfort de publicité les Thunderbolts combattre les envahisseurs skrulls. C'est Norman Osborn qui a tiré le coup de feu fatal, celui qui a été connu partout dans le monde, lorsqu'il a abattu la reine des Skrulls. Ainsi, il est devenu un héros. Et l'Amérique ne pourrait être plus en danger.

Informations personnelles

VÉRITABLE NOM : Norman Osborn

PROFESSION : directeur de l'HAMMER, PDG de Oscorp, criminel « réformé »

AFFILIATIONS : Dark Avengers, Thunderbolts, la Cabale, les Douze Sinistres

POUVOIRS / ARMEMENT : En tant qu'Iron Patriot, Osborn dispose, a priori, de toute la technologie d'Iron Man, et il possède la même puissance et les mêmes capacités que le Vengeur Dark original. Niveau intellectuel d'un criminel de génie. Force, vitesse, réflexes et endurances augmentés par sa formule du Bouffon créée par lui-même. Il a accès à l'armement de poing du Bouffon Vert, y compris les grenades citrouilles et l'aile volante.

Dark Avengers

Promu à un poste à peu près équivalent à celui qu'occupait Stark lorsqu'il était directeur du SHIELD, Norman Osborn s'emploie à pervertir les projets que Tony a mis en place. Tirant parti du programme de l'Initiative des 50 États établi en toute bonne foi par Stark, il forme son propre groupe de héros sponsorisés par le gouvernement, que les autres super-héros surnomment les Vengeurs du Côté Obscur (Dark Avengers). Avec l'aide du Fantôme, il pénètre dans les locaux de Stark Industries et vole une armure d'Iron Man qu'il s'approprie, prenant le nom d'Iron Patriot. Il recrute ensuite Arès et Sentry des Puissants Vengeurs, le rebelle Marvel Boy (le rebaptisant Captain Marvel), Daken – le fils meurtrier de Wolverine (qu'il rebaptise du nom de son père), l'assassin le Tireur (qu'il présente comme Œil-de-Faucon), l'ancienne Thunderbolt, Moonstone (qu'il annonce comme Miss Marvel) et le symbiote Venom (qu'il déclare être l'Araignée) – et présente l'équipe comme la nouvelle mouture des Vengeurs.

Lorsqu'il refuse de s'associer à un gouvernement corrompu, Iron Man devient rapidement l'homme le plus recherché du monde.

À cause du virus Extremis, l'esprit de Stark est devenu un ordinateur vivant. L'unique enregistrement de la base de données du Recensement des Super-Héros est enfermé dans son cerveau, et Stark est obligé de fuir les autorités.

IRON MAN: FUGITIF

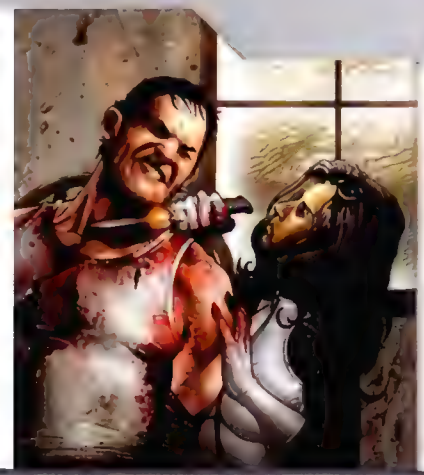
L'Invasion Secrète est terminée, et le maléfique Norman Osborn, contre toute attente, a sauvé le monde. Il a déjà fait ses preuves auprès du gouvernement à la tête des Thunderbolts, et il a facilement volé la vedette à Iron Man durant ce que l'on peut considérer comme la plus dure épreuve que la Terre ait connue. Amoral et déséquilibré par les drogues, il remplace Tony Stark à la tête de l'agence HAMMER nouvellement créée. Il ne faut pas longtemps avant qu'il ne se mette à utiliser son pouvoir abusivement. Mais avant qu'il ne puisse mettre la main sur la base de données qui contient tous les enregistrements des identités secrètes des super-héros, Stark détruit le fichier et entre dans la clandestinité.

Iron Man contre le reste du monde

Tony Stark a tout perdu à l'exception de ses amis. Par la faute des Skrulls, qui ont inoculé un virus dévastateur à toutes les machines utilisant la technologie Stark, Stark Industries est au bord de la faillite. Le public considère qu'Iron Man vaut à peine mieux qu'un incompétent absolu, et la communauté des super-héros est encore divisée quant à sa position intransigeante lors de la Guerre Civile. À part son ancienne collègue du SHIELD, Maria Hill, et son amie Pepper Potts, Tony ne semble pas avoir beaucoup d'alliés. Mais Jim Rhodes, alias War Machine, prouve sa loyauté envers son vieux camarade en orchestrant un combat contre Iron Man et en lui permettant de s'échapper.

PAS BESOIN DE RÉFLÉCHIR

Comme toujours, Tony Stark a un plan. Il voyage à travers le monde dans ses différentes bases et détruit sa propre technologie, afin de s'assurer que Norman Osborn ne puisse pas y avoir accès. Et, plus encore, il efface une partie de son cerveau afin d'éliminer la base de données des héros ainsi que tous les renseignements scientifiques de son esprit. Il sait qu'il détruit ainsi son intellect, mais que c'est la seule solution pour protéger l'intégrité de son œuvre.



Après avoir équipé Pepper Potts de sa propre armure baptisée Rescue, Tony est obligé de revêtir la tenue de la Dynamo Pourpre lorsqu'un de ses costumes d'Iron Man est détruit.

IRON PATRIOT

Toutes les personnes que Tony Stark connaît ont un rôle à jouer dans son plan, y compris les super-vilains. Pepper Potts découvre une armure expressément conçue pour elle, Maria Hill s'embarque pour une mission de récupération de données dont Tony a désespérément besoin, et Norman Osborn vole son armure d'Iron Man. Se rebaptisant Iron Patriot, il continue à poursuivre Stark, faisant appel à l'aide de Namor, de Shockwave et sa technologie de pointe, et de Madame Masque (avec Tony, ci-contre).

RETOUR À LA CASE DÉPART

Rescue et Maria Hill, accompagnées de la Veuve Noire, déjouent les soldats de l'HAMMER et s'éclipsent avec les mystérieuses données dont Iron Man a besoin. Épuisé, Stark retourne dans la caverne en Afghanistan, là même où Iron Man est né des années plus tôt. Il y efface le reste de ses connaissances et revêt la première armure grise.

Bien qu'il ait perdu un combat contre Iron Patriot, Tony a secrètement remporté la victoire. Son esprit est réduit à un état comateux, et Osborn a perdu tout espoir de récupérer ses secrets. Mais quelque part, les héros se rassemblent avec ses précieuses données. Et, eux aussi, ont un plan.

L'histoire

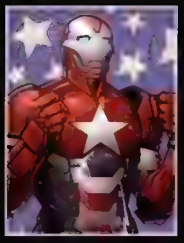
Tony Stark est en fuite, poursuivi par Norman Osborn et la toute nouvelle organisation qu'il contrôle, la HAMMER. Pepper Potts découvre alors une armure d'Iron Man spécifiquement conçue pour elle.

1

2

3

4


5

6

7

8

9

Accusé de ne pas avoir su prévoir l'invasion des extraterrestres Skrulls, Tony Stark est présenté comme un criminel par Norman Osborn, le directeur d'une nouvelle agence gouvernementale de maintient de la paix nommée HAMMER. Il est désormais en fuite, et ses pouvoirs d'Iron Man basés sur l'informatique ne fonctionnent plus. De plus, Tony a en sa possession l'unique exemplaire des données du Recensement des Super-Héros, une liste de toutes leurs identités secrètes, téléchargée directement dans son cerveau. Il est obligé de détruire peu à peu son intelligence pour empêcher que le maléfique Osborn ne mette la main sur ces précieux documents. Et pourtant, au milieu de toute cette confusion, Tony Stark a un plan, et il est déterminé à le mener à son terme.

Alors que Norman Osborn donne sa n-ième conférence de presse au sujet d'Iron Man et de son statut de fugitif **(1)**, Pepper Potts fait de son mieux pour comprendre la raison qui a poussé Stark à la nommer responsable de Stark Industries **(2)**. L'ancien conglomérat valant plusieurs milliards de dollars n'est plus qu'une coquille vide à deux doigts de la banqueroute. La société de Tony est en train de mourir, et il semble que le job de Pepper soit de la débrancher.

Pendant ce temps, dans l'une des anciennes filiales de Stark Industries, Funtime, Inc., Tony Stark et son ancien bras droit du SHIELD, Maria Hill, discutent de leurs projets maintenant qu'Osborn a fait d'eux des criminels recherchés. Tony a besoin que Maria pénètre par effraction dans son usine Futurepharm à Austin, Texas et que, à l'aide d'un disque externe **(3)**, elle localise un disque dur qui contient des informations cruciales. Elle doit ensuite amener le disque dur à Captain America. Maria accepte et, sachant qu'elle s'engage peut-être pour sa dernière mission, elle embrasse Tony. Submergés par la passion, Tony et Maria oublient la cruelle réalité l'espace de quelques instants.

À Stark Industries, Pepper est de plus en plus frustrée par les responsabilités qu'impose son nouveau poste **(4)**. Dans un accès de colère, elle jette une chaise dans son bureau, déplaçant le tableau accroché au mur. Et c'est ainsi qu'elle découvre pourquoi Tony l'a placée à la tête de sa société. Elle a accidentellement déclenché un mécanisme qui ouvre un passage donnant sur une pièce secrète. Dans cet endroit futuriste se trouve une version féminine de l'armure d'Iron Man, conçue sur mesure pour Pepper **(5)**.

Mais ce jour-là, Pepper n'est pas la seule à essayer une armure d'Iron Man. De l'autre côté de la ville, dans le Restoration Park récemment baptisé, Norman Osborn organise encore une conférence de presse, cette fois revêtu d'une armure réquisitionnée dans la Stark Tower : une version rouge blanc bleu du costume d'Iron Man **(6)**. Le public le nommant désormais Iron Patriot, Osborn annonce que puisque Tony ne s'est pas présenté sur ce forum public, il ordonne la saisie de toutes ses sociétés à travers le monde. Il va traîner Stark devant la justice **(7)**. Bien sûr, Osborn ne parvient pas à tout récupérer. À Funtime, Inc., Maria Hill est occupée à faire sauter le bâtiment principal, s'assurant que les dizaines d'armures d'Iron Man ne tombent pas dans de mauvaises mains **(8)**. Et alors que Tony Stark s'enfuit dans le ciel aux commandes d'un ancien équipement afin de poursuivre sa mission, une autre de ces armures échappe aux griffes d'Osborn. En effet, à Long Island, sur le toit de Stark Industries, Pepper Potts se dresse dans sa nouvelle tenue, prête à s'envoler dans les cieux pour la première fois, et réalisant qu'il sera désormais impossible de revenir en arrière **(9)**.

« Oh, je pense que perdre la boule est absolument indispensable. »

Tony Stark

L'histoire

Tony Stark est en fuite, poursuivi par Norman Osborn et la toute nouvelle organisation qu'il contrôle, la HAMMER. Pepper Potts découvre alors une armure d'Iron Man spécifiquement conçue pour elle.

Accusé de ne pas avoir su prévoir l'invasion des extraterrestres Skrulls, Tony Stark est présenté comme un criminel par Norman Osborn, le directeur d'une nouvelle agence gouvernementale de maintient de la paix nommée HAMMER. Il est désormais en fuite, et ses pouvoirs d'Iron Man basés sur l'informatique ne fonctionnent plus. De plus, Tony a en sa possession l'unique exemplaire des données du Recensement des Super-Héros, une liste de toutes leurs identités secrètes, téléchargée directement dans son cerveau. Il est obligé de détruire peu à peu son intelligence pour empêcher que le maléfique Osborn ne mette la main sur ces précieux documents. Et pourtant, au milieu de toute cette confusion, Tony Stark a un plan, et il est déterminé à le mener à son terme.

Alors que Norman Osborn donne sa n-ième conférence de presse au sujet d'Iron Man et de son statut de fugitif **(1)**, Pepper Potts fait de son mieux pour comprendre la raison qui a poussé Stark à la nommer responsable de Stark Industries **(2)**. L'ancien conglomérat valant plusieurs milliards de dollars n'est plus qu'une coquille vide à deux doigts de la banqueroute. La société de Tony est en train de mourir, et il semble que le job de Pepper soit de la débrancher.

Pendant ce temps, dans l'une des anciennes filiales de Stark Industries, Funtime, Inc., Tony Stark et son ancien bras droit du SHIELD, Maria Hill, discutent de leurs projets maintenant qu'Osborn a fait d'eux des criminels recherchés. Tony a besoin que Maria pénètre par effraction dans son usine Futurepharm à Austin, Texas et que, à l'aide d'un disque externe **(3)**, elle localise un disque dur qui contient des informations cruciales. Elle doit ensuite amener le disque dur à Captain America. Maria accepte et, sachant qu'elle s'engage peut-être pour sa dernière mission, elle embrasse Tony. Submergés par la passion, Tony et Maria oublient la cruelle réalité l'espace de quelques instants.

À Stark Industries, Pepper est de plus en plus frustrée par les responsabilités qu'impose son nouveau poste **(4)**. Dans un accès de colère, elle jette une chaise dans son bureau, déplaçant le tableau accroché au mur. Et c'est ainsi qu'elle découvre pourquoi Tony l'a placée à la tête de sa société. Elle a accidentellement déclenché un mécanisme qui ouvre un passage donnant sur une pièce secrète. Dans cet endroit futuriste se trouve une version féminine de l'armure d'Iron Man, conçue sur mesure pour Pepper **(5)**.

Mais ce jour-là, Pepper n'est pas la seule à essayer une armure d'Iron Man. De l'autre côté de la ville, dans le Restoration Park récemment baptisé, Norman Osborn organise encore une conférence de presse, cette fois revêtu d'une armure réquisitionnée dans la Stark Tower : une version rouge blanc bleu du costume d'Iron Man **(6)**. Le public le nommant désormais Iron Patriot, Osborn annonce que puisque Tony ne s'est pas présenté sur ce forum public, il ordonne la saisie de toutes ses sociétés à travers le monde. Il va traîner Stark devant la justice **(7)**. Bien sûr, Osborn ne parvient pas à tout récupérer. À Funtime, Inc., Maria Hill est occupée à faire sauter le bâtiment principal, s'assurant que les dizaines d'armures d'Iron Man ne tombent pas dans de mauvaises mains **(8)**. Et alors que Tony Stark s'enfuit dans le ciel aux commandes d'un ancien équipement afin de poursuivre sa mission, une autre de ces armures échappe aux griffes d'Osborn. En effet, à Long Island, sur le toit de Stark Industries, Pepper Potts se dresse dans sa nouvelle tenue, prête à s'envoler dans les cieux pour la première fois, et réalisant qu'il sera désormais impossible de revenir en arrière **(9)**.

« Oh, je pense que perdre la boule est absolument indispensable. »

Tony Stark

Réalités alternatives

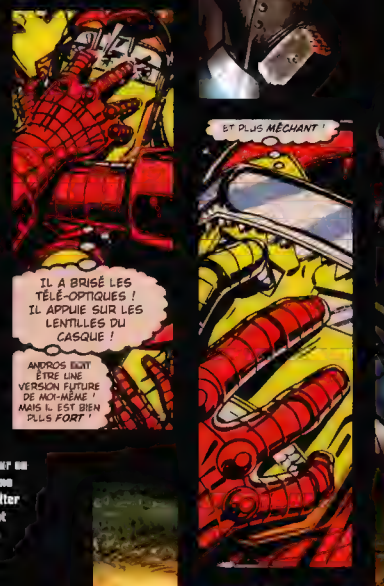
AVENTURES MARVEL

Parmi les myriades de dimensions et de réalités possibles, il existe de nombreux autres Iron Men. Certains existent dans des avenirs qui pourraient bel et bien arriver, d'autres dans des mondes similaires au nôtre. Dans le monde plus simple des Aventures Marvel, la vie de Tony est un peu moins complexe. Son cœur n'est pas abîmé suite à l'explosion d'une bombe, mais dans un accident d'avion expérimental qu'il est en train de tester et qui est abattu par AIM. Même s'il en résulte toujours la naissance d'Iron Man, le Tony de ce monde n'est pas tourmenté par une addiction à l'alcool comme son alter ego plus familier.

L'Iron Man de l'univers Aventures Marvel a un jour conçu une armure entièrement propulsable à la vapeur, alors qu'il combattait le super-vilain Jolt dans un village dénué de toute technologie.

Iron Man 2093

Tony Stark est le plus grand visionnaire du monde. Mais lorsqu'un artefact mystique le transporte, en compagnie de Docteur Fatalis, dans le futur, jusqu'en l'an 2093, même lui n'aurait pas pu prévoir ce que le monde serait devenu dans cet avenir potentiel. Invoqué par Merlin, le magicien de l'époque arthurienne, Iron Man se rend dans l'espace pour contrôler un satellite qui selon le vieux sage est au cœur de tous les tourments que connaît le monde. Son armure améliorée grâce à des gadgets technologiques de pointe achetés au supermarché du coin, Iron Man se retrouve face à son descendant, Andros Stark. Petit-fils d'Arno Stark, l'Iron Man de 2020, Andros se sert d'un canon à neutrons pour réduire la population terrestre. Tony traque Andros jusqu'à son repaire, et réalise que son descendant n'est que le laquais d'un Dr Fatalis beaucoup plus âgé.



Muni de la légendaire épée Excalibur, Iron Man prend le dessus sur un maléfique version futuriste, alors même que le plus jeune Fatalis élimine son alter ego vieillissant. Les deux hommes sont ensuite renvoyés à leur époque, sans souvenir de leur aventure.

L'Iron Man de 2020 est hanté par son incapacité à égaler son prédécesseur, Tony Stark.

Iron Man 2020

Dans un futur proche, Arno Stark est l'héritier du Iron Man original. Fils de Morgan, le cousin de Tony Stark, il souille le nom de la famille en menant Stark International au bord de la ruine. Il salit également l'image héroïque d'Iron Man en devenant un mercenaire en armure. Après avoir été vaincu par le noble Machine Man, le point de vue d'Arno commence à évoluer, et il finit par se rebeller contre un client corrompu nommé Wellington Marcus afin de sauver la vie d'une femme innocente.

« Super – te voilà devenu le super-héros le plus puissant du XIXe siècle ! »
Jolt

LA FIN

Tony Stark est en train de s'endormir au volant. Trop vieux pour passer une nuit blanche devant sa table à dessin, il commence à se demander s'il n'est pas également obsolète dans le rôle d'Iron Man. Lorsque ses reflexes émoussés le conduisent à perdre un combat contre l'Ultra-Dynamo, il commence à rechercher un héritier qui reprenne le flambeau. Il trouve le candidat idéal en la personne de son employé Nick Travis, et il passe le relais au jeune homme hésitant. Tony se retire ensuite de la vie publique, prêt à profiter d'un repos bien mérité en compagnie de sa superbe femme Bethany Cabe.

Avant d'abandonner sa vie d'ennemi du crime, Tony continue d'améliorer constamment son armure. Elle peut prendre la forme d'un attaché-case et se transformer autour de son corps, et possède également une configuration supersonique.

Ultimate Iron Man

À l'écart du monde du Tony Stark que nous connaissons, il existe une autre Terre avec un Tony Stark différent. C'est l'univers Ultimate, où vit l'Ultimate Iron Man.

Dans cette version alternative de la vie des plus puissants héros de la Terre, les Vengeurs n'existent pas. Dans cette dimension, le gouvernement rassemble une équipe similaire de héros pour qu'ils protègent les États-Unis. Commandée par le directeur du SHIELD, Nick Fury, l'équipe a pour base un laboratoire de recherches fortifié sur la côte de Manhattan, nommé le Triskélion.

Les Ultimates

La première équipe d'Ultimates formée par Nick Fury est composée de héros connus dans des versions modernisées, et qui ont des soucis typiques dans un monde qui ressemble au nôtre. Iron Man est le playboy souvent ivre de la jet-set, devenu super-héros. Captain America est le héros de la Seconde Guerre mondiale qui lutte pour trouver sa place dans le monde moderne. La Guêpe est l'héroïne pouvant réduire sa taille. Giant-Man est le génie tourmenté et violent. Thor, en théorie le dieu du Tonnerre, n'est peut-être qu'un simple déséquilibré mythomane. Et Hulk est le scientifique qui renferme en lui-même l'arme vivante la plus dangereuse au monde.

Les Ultimates portent des costumes qui reflètent une mentalité plus contemporaine, comme le prouvent le masque sans « ailes » de Captain America ou l'armure rouge, or et gris d'Iron Man.

L'éternel combat

Des invasions extraterrestres à grande échelle jusqu'aux colères homériques d'Hulk en plein Manhattan, en passant par les machinations du dieu Loki, les Ultimates se montrent dignes de leur patronyme en de nombreuses occasions. Le groupe s'agrandit, en acceptant de nouveaux membres comme le tireur d'élite Œil-de-Faucon, les anciens criminels Vif-Argent et la Sorcière Rouge, ainsi que l'espionne et traîtresse la Veuve Noire. Devenus des héros aux yeux du public, les membres de l'équipe abandonnent le statut gouvernemental pour devenir indépendants, financés par la fortune quasi sans limite de Tony Stark.

L'origine d'Ultimate Iron Man

Lorsque la scientifique Maria Stark est contaminée par un singe cobaye de laboratoire porteur d'un virus faisant pousser la peau, elle découvre en même temps qu'elle est enceinte. Dans son ventre, le virus fait muter son enfant, qui voit son corps se recouvrir de tissu neurologique. En naissant, Antonio Stark est donc principalement composé de cerveau. Hélas, le virus lui cause également une souffrance intense et constante.

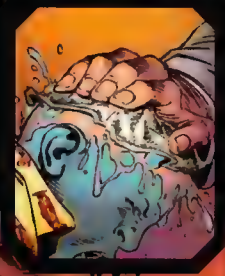
Howard travaille d'arrache-pied pour créer l'armure liquide qui allègera la souffrance quotidienne de son fils.

Armure bleue liquide

Inventeur de génie très en avance sur son temps, Howard Stark développe une armure bactérienne qui rend celui qui la porte quasiment invulnérable. Après la naissance de son fils et la mort en couches de sa femme, il surgit dans l'hôpital et recouvre son garçon du liquide expérimental.

Zebediah Stane

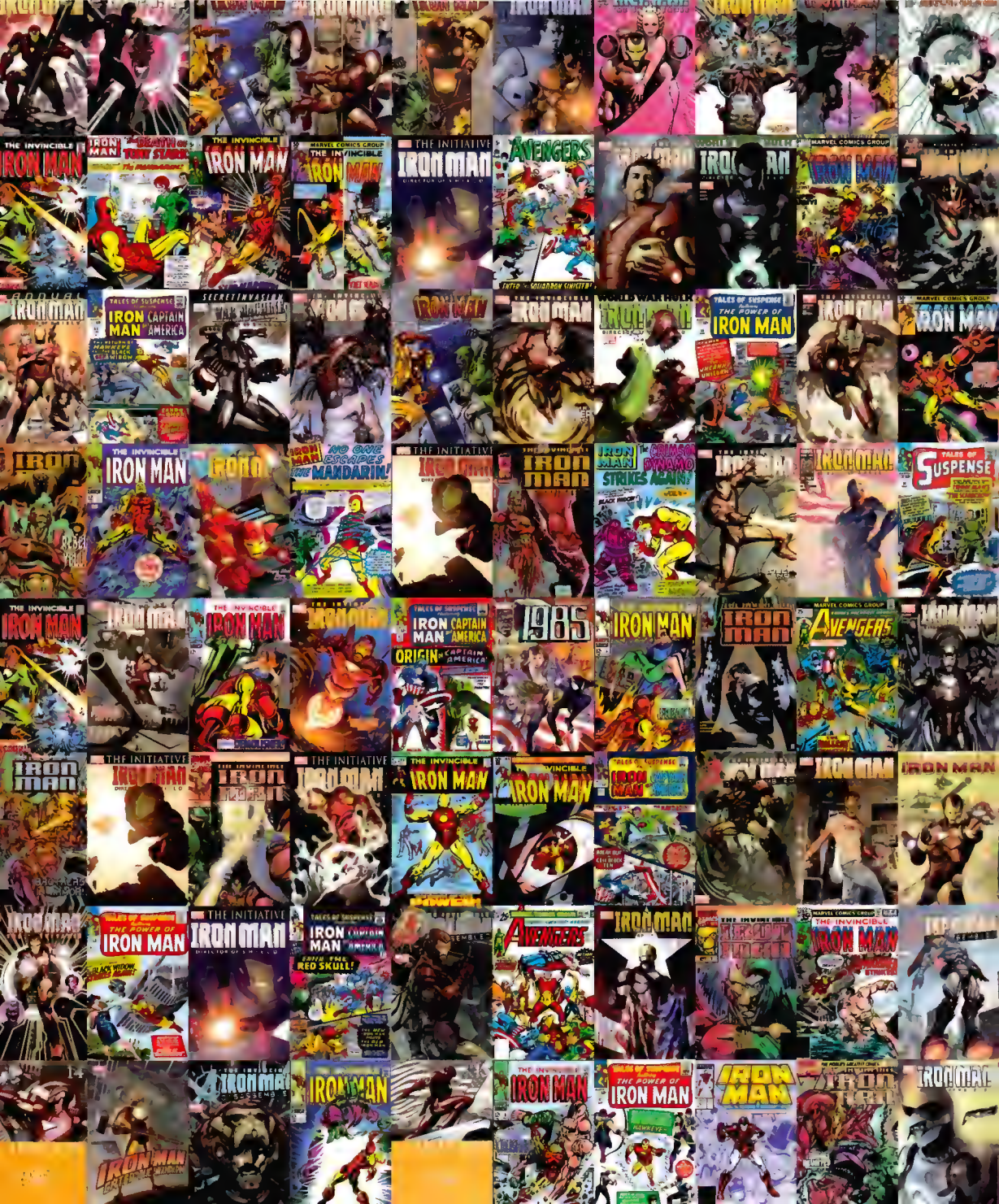
Howard Stark a la chic pour se faire des ennemis. Lorsqu'il déjoue une tentative de rachat de sa société par le businessman Zebediah Stane, celui-ci ne lui pardonne pas cet affront. Des années plus tard, Stane kidnappe Tony âgé de quatre ans afin de voler des informations sur l'armure liquide de protection que l'enfant est encore obligé de porter. Howard retrouve bientôt Stane, mais seulement après qu'un Tony courageux a été torturé par le criminel.



Le simple fait de laver la tête de Tony avec du savon antibactérien cause à ce dernier d'atroces souffrances, similaires à des brûlures au troisième degré. Même le simple contact avec l'air et les particules de poussière est intolérable pour le tissu neurologique sensible qui constitue sa peau.

Passage à l'âge adulte

Tony essaye autant qu'il peut d'avoir une enfance normale. Il va à l'école, recouvert d'une nouvelle armure liquide couleur chair, et fait de son mieux pour s'intégrer. Mais sa conscience morale intransigeante et sa volonté de défendre les plus faibles font de lui la victime permanente des brutes. Il a même une fois les jambes brûlées lorsqu'une altercation dégénère. Heureusement, son armure liquide fait se régénérer ses membres perdus, et malgré la douleur, il guérit complètement et peut continuer ses études. Pendant ce temps, Tony travaille à un projet personnel. Une meilleure armure. Quelque chose de plus métallique...


THE INVINCIBLE IRON MAN
IRON MAN
DEATH OF TONY STARK
THE INVINCIBLE IRON MAN
MARVEL COMICS GROUP
THE INVINCIBLE IRON MAN
THE INITIATIVE IRON MAN
AVENGERS
MARVEL COMICS GROUP
IRON MAN
TALES OF SUSPENSE
IRON MAN CAPTAIN AMERICA
SECRET INVASION
IRON MAN
THE INVINCIBLE IRON MAN
WORLD WAR HULK
TALES OF SUSPENSE
THE POWER OF IRON MAN
MARVEL COMICS GROUP
IRON MAN
THE INVINCIBLE IRON MAN
IRON MAN
NO ONE ESCAPES THE MANDARIN!
THE INITIATIVE IRON MAN
IRON MAN
IRON MAN
THE CRIMSON DYNAMO STRIKES AGAIN!
IRON MAN
TALES OF SUSPENSE
THE INVINCIBLE IRON MAN
IRON MAN
THE INVINCIBLE IRON MAN
TALES OF SUSPENSE
IRON MAN CAPTAIN AMERICA
ORIGIN OF CAPTAIN AMERICA
1985
IRON MAN
IRON MAN
MARVEL COMICS GROUP
AVENGERS
IRON MAN
THE INITIATIVE IRON MAN
THE INVINCIBLE IRON MAN
THE INVINCIBLE IRON MAN
IRON MAN
IRON MAN
IRON MAN
THE POWER OF IRON MAN
THE INITIATIVE IRON MAN
TALES OF SUSPENSE
IRON MAN CAPTAIN AMERICA
EVEN THE RED SKULL!
AVENGERS
IRON MAN
THE INVINCIBLE IRON MAN
MARVEL COMICS GROUP
THE INVINCIBLE IRON MAN
IRON MAN
IRON MAN
IRON MAN
THE INVINCIBLE IRON MAN
THE POWER OF IRON MAN
IRON MAN
IRON MAN
IRON MAN

THE ORIGIN OF THE MANDARIN
THE INVINCIBLE IRON MAN
IRON MAN
AVENGERS
THE POWER OF IRON MAN
TALES OF SUSPENSE
IRON MAN AND CAPTAIN AMERICA
CAPTAIN AMERICA
HULK
SUB-MARINER
ALL ABOUT IRON MAN

POSTFACE

En grandissant, je ne savais pas grand-chose sur Iron Man. Mes connaissances sur Tony Stark se limitaient, à vrai dire, à une figurine désarticulée des Guerres Secrètes et au contenu d'*Iron Man N°214*, un épisode qui se concentrait plus sur Spider-Woman que sur le personnage principal. Iron Man n'était qu'un visage de plus parmi une pléthore de héros que mon budget extrêmement limité ne me permettait pas de mieux appréhender. Pour être parfaitement honnête, je me serais sans doute penché plus tôt sur sa carrière si la Distinguée Compétition n'avait pas sorti un film de cinéma à propos d'un certain justicier de la nuit. Mais ils l'ont fait, et j'ai vite été happé par l'univers de Gotham City, laissant de côté Iron Man et ses amis les Vengeurs au profit de rivages moins ensoleillés.
Comme beaucoup de fans, c'est la réinvention du personnage par Kurt Busiek en 1998 qui m'a ramené vers lui. Et j'ai alors enfin réalisé ce que j'avais manqué. Ce personnage unique, qui m'avait laissé indifférent pendant des années, dissimulait une quantité de bonnes histoires. J'avais raté des œuvres réalisées par les plus grands auteurs de comics. Des esprits créatifs comme Denny O'Neil, Archie Goodwin et même Barry Windsor-Smith avaient fait des miracles au cours de la carrière du Vengeur Doré, sans parler des épisodes classiques réalisés par David Michelinie et Bob Layton. J'avais beaucoup de retard à rattraper.
Écrire ce livre m'a fourni l'excuse parfaite pour me plonger encore plus dans la vie et l'histoire de Tony Stark. Je voudrais remercier l'excellente équipe de graphistes de DK et les gens plein de patience du service éditorial qui ont permis à cet ouvrage de donner le maximum de ses possibilités. Merci également à Matt Fraction pour m'avoir permis de connaître avec un peu d'avance le sort du personnage, et à Mark Beazley qui m'a laissé compulser des piles d'anciens numéros pourtant vacillantes. Et, comme toujours, un grand merci à ma femme Dorothy pour son amour et son soutien indéfectibles, et pour m'avoir permis d'achever ce livre en ratant quelques dîners en ville.
En 2008, le premier film *Iron Man* est arrivé sur les écrans, et a stimulé l'imagination et la curiosité de milliers de lecteurs de comics potentiels. Même si *Iron Man* n'est pas le seul film à être sorti cet été-là, c'était de loin mon préféré. Ne le dites pas au justicier de la nuit.

MATTHEW K. MANNING
Septembre 2009

INDEX

A

Abbott, Sinclair 45
Ablative armor (armure ablative) 22
Advanced Genocide Mechanics 47
AIM 47, 189
Airborne 139
Akemia-2 141
Anders, Gretl 100–101
Anders, Timothy 100–101
Angel 51
Ant-Man (l'Homme-Fourmi) 10, 32, 48–49, 55, 68, 110, 148, 155, 171
Anthem 33, 174–175
Arcna 127
Aratune 174–175
Arbogast, Bambi 29, 56
Ares 127, 170–171, 183
Armor Wars (la Guerre des Armures) 19, 32, 57, 66–67, 81, 109, 110–111
Armor Wars II (la Guerre des Armures II) 114–115
Arsenal Alpha 147
Arthur, King 56, 93, 164–165, 188
Ashema 136–7
Askew Electronics 25
Askew Labs 58
Astrovik, Vance 140
Atlanta, Dr. Theron 43, 79
Atlantis 51, 175
Atlas 51
Atom Smasher 125
Atomic Knights (les Chevaliers Atomiques) 134
Avalon, Georgie 138–139
Avalon Trading Company 139
Avengers (les Vengeurs) 29, 48–9, 55, 56, 57, 66, 68, 72, 83, 92, 104, 136
- Dark 59, 183
- disassembled (désassemblés) 148–149
- East Coast (Côte est) 130
- Mighty (Puissants) 59, 143, 169, 170–171, 181, 182
- New (Nouveaux) 59, 143, 152–153, 166, 167
- Operation Galactic Storm 122–123
- reunited (Réunis) 140–1
- Secret (Secrets) 166, 181
- West Coast (de la Côte ouest) 39, 58–59, 108–109, 130
- Young (Jeunes) 154–155, 181

Avenger's Crossing 117
Axxon-Karr 76–77
Ayers, Dick 64, 76

B

Bain, Sunset 40
Banner, Bruce 68–9, 135, 161, 177
Barnett, Philip 90–91
Battleworld 57, 101, 104–105
Beetle 50, 51, 110, 125
Benchley, Mr. 88–9
Bendis, Brian Michael 143, 164
Benning, Veronica 41
Beyonder 57, 104
Big M 78
Big Wheel 50
Binary 50
Bishop 106
Black Bolt (Flèche Noire) 56, 160–161, 176
Black Dahlias (les Dahlias Noirs) 175
Black Knight (le Chevalier Noir) 122
Black, Mulholland 174–5
Black Panther (la Panthère Noire) 29, 160
Black Widow (la Veuve Noire) 51, 55, 61, 72, 170, 185, 190
Blacklash 45, 125
Blake, Dr. Donald 48
Blizzard 45, 51, 56, 86, 125
Boobytrap 139
Bonjgin, Tam 75
Bradley, Isaiah 155
Brodsky, Sol 64
Brubaker, Ed 143
Bukharin, Dimitri 45, 73
Bullseye (le Tireur) 183
Bulski, Boris 45, 73
Burch, Sonny 53, 146–147
Busiek, Kurt 138

C

Cabe! 183
Cabe, Bethany 33, 40, 42–3, 52, 56, 79, 86–89, 127, 189
Cable 126
Cage, Luke 152–153
Calamity 174–175
Camelot 56, 93, 164–165
Camp Hammond 39, 127, 172–173
Cannon, Eric 138
Cap's shield (le bouclier de Cap) 29
Captain America 49, 55, 56, 59, 61, 66–67, 76, 87, 88, 90, 100–101, 143, 149, 154, 190
- Armor Wars (*dans* la Guerre des Armures) 66–67
- Avengers (*dans* les Vengeurs) 140–141
- Civil War (*dans* la Guerre Civile) 67, 162–165, 187
- New Avengers (*dans* les Nouveaux Vengeurs) 152–153
- Operation Galactic Storm (*durant* l'Opération Galactic Storm) 122–123

Captain Marvel 39, 100–101, 105, 183
Caramagna, Joe 186
Carnelia 90
Carpenter, Julia 129
Casey, Joe 143
Celestials (les Célestes) 136
Champions (les Champions) 51
Chaney, Amanda 182
Charcoal 51
Chen Hsu 115, 120–121
Chen Lu 166
Chen, Sean 138
Chessmen 98–9, 106
Circuits Maximus 25, 28, 44, 57, 103, 107, 108
Civil War (la Guerre Civile) 49, 50, 59, 67, 162–5, 167, 168, 172
Cobalt Man (l'Homme de Cobalt) 51
Cold War (les Ennemis venus du froid) 72–73, 114
Collective 153
Colletta, Vince 76
Controller (le Contrôleur) 46, 56, 110
Cord, Edwin 46, 47, 56, 111
Cord, Janice 40, 56
Costanza, John 88
Crimson Dynamo (la Dynamo Pourpre) 40, 45, 55, 56, 61, 73, 110, 111
Crystal 122
Cyclops 151

D

Daken 183
Daniels, Brie 41
Danvers, Carol 50
Dare, Kathy 41, 57, 124
Dark Avengers 59, 183
D'Armata, Frank 186
De La Spirosa, Countess Stephanie (Comtesse Stéphanie de La Spirosa) 41
Dearborn, Arthur 47
Death Squad (l'Escouade de la Mort) 139
Deathlok 126
Deathtoll 126
DeFalco, Tom 112
Demonicus, Dr. 53, 109
Dennison, Rick 46
Denton, Ms. 138–139
DeWitt, Kearson 114–115, 120, 124
Dillon, Max 152
Ditko, Steve 10, 64
Doctor Demonicus *voir* Demonicus, Dr.
Doll, Mr. 55, 64–65
Doom, Victor von (Docteur Fatalis) 47, 56, 92–93, 104, 134, 137, 164–165, 188
Dragon Seed (*voir* L'Antre des Dragons) 57, 74, 120–121
- et la graine du Dragon 57, 74

Drew, Jessica 152
Dugan, Timothy « Dum Dum » 32, 168–169

E

Echo 153
Electro 152
Elektra 180
Eliopoulos, Chris 164
Ellis, Warren 143, 158
Encephalo-circuitry (circuits encéphales) 29

encephalo-controlled armor (armures contrôlée a distance) 114-115
Endo Suzi 127
Enervation (intensifier (intensificateur d'emotions) 37
Erwin, Clytemnestra 29, 103
Erwin Morley 29, 100-1, 102-103
Espionage Elite 56
Evader 29
Excalibur 188
Extremis 75, 156-7, 159, 168-9, 181, 184
Extremis armor (armure) 23, 59

F

Fantastic Four (les Quatre Fantastiques) 10, 12, 50, 104, 136-137, 177
New (Nouveaux) 166
Fantastic, Mr. 50, 56, 57, 134, 136, 162, 164-165, 176-177
Farrell, Kat 186-187
Favreau, Jon 143
Fields, Milo 174
Fifty-State Initiative (l'Initiative des 50 États) 39, 59, 127, 169, 172-175, 178, 183
Fin Fang Foom 45, 57, 115, 121
Firebrand 40, 46, 56, 58, 103
Firefight 139
Firepower 46, 110-111, 125
Firestar 140
Fixer 51, 52
Flying Prowler (le Rôdeur Volant) 29
Force 33, 57, 110, 147
Force Works 58, 126, 130-131, 132
Fraction, Matt 143, 186
Freak 36-37
Friday-Virtual 29
Frost, Byron 79
Frost, Emma 153
Frost, Jack 55, 56
Frost, Whitney 40, 46, 47, 78-79
Frostbite 40
Fujikawa, Rumiko 28, 41, 58
Fury, Nick 32, 55, 80-81, 164-5, 168, 176, 181, 190
Futurepharm 156-159, 187

G

Galactus 104
gamma armor (armure gamma) 69
Gauntlet (le Gant) 172
Gavrilov, Gennady 73
Genghis Khan 44, 77
Genosha 151, 153
Gentile, Randy 158
Ghost (le Fantôme) 32, 45, 47, 57, 183
Ghost Rider (le Motard Fantôme) 51
Giant-Man 123, 141, 190
Gilbert, Gary 46
Gilbert, Roxanne 40
Gill, Donald 45
Glenn, Heather 40
Goodwin, Archie 83
Granov, Adi 143, 158
Graviton 108
gray armor (armure grise) 10, 18
Green Goblin (le Bouffon Vert) 35, 47, 59, 79, 164-165, 181, 182
Gremlin 73, 111
Grim Reaper 141
Grimm, Ben 50
Growing Man 155
Guardsmen (les Gardes) 29, 33, 56, 110
Gynch, Henry Peter 172

H

HAMMER 59, 73, 79, 182, 187
Hammer, Justin 44, 45, 50, 56, 87, 88-89, 90, 91, 110
Hancock, Calista 41
Hand ninja (la Main) 50
Hand, Victoria 186-7
Hansen, Maya 41, 59, 75, 156-159, 168-169
Harris, Bob 138
Hawkeye (Œil-de-Faucon) 29, 49, 55, 61, 72, 100-101, 108, 123, 130, 141, 149, 155, 183, 190
Heavy 174-175
Heck, Don 11, 12, 76
Heinrung, Henry, 33, 174
Hera 34, 174-175
Hercule 51, 122
Heroes Return (le retour des Héros) 117, 136, 137, 138
Hex Ships (vaisseaux) 29
High-G armor (armure haute gravité) 23
Hill, Maria 33, 169, 184-187
Hogan, Clay 34
Hogan, Happy 33, 36-37, 52, 55, 59, 61, 64, 65, 72, 135
Holo-Communicator 29
HOMER 20, 29
Homo Superior 150-151
Hood 79
Horgan, Bruno 46, 55
House of M 150-151
Hulk 10, 21, 48-49, 55, 59, 68-71, 135, 136, 161, 173, 176-177, 190
Hulkbuster 20, 23, 58, 68, 70-71, 173
Hulkling 155
Human Torch (la Torche Humaine) 50
Hydra 50, 135, 153
hydro armor (armure sous-marine) 19, 23, 57
Hypervelocity armor (armure hyper veloce) 23

I

Iceman (Iceberg) 51
Illuminati 50, 59, 160-161, 165, 176-7
Immortus 21, 28, 46, 58, 132
Inevitable 143
Infernal Man 175
Infinity Gauntlet (le Gant de l'Infini) 117, 161
Inhuman (les Non-Humains) 160-161
Initiative 25, 143
Invisible Woman (la Femme Invisible) 50, 136
Iron Lad 46, 154, 155
Iron Legion 43
Iron Man I, 102, 106, 112, 113, 179
Iron Man's suit (armure d'Iron Man) 13, 14-23, 25, 54-55
Iron Monger 44
Iron Patriot 47, 59, 182-187
Iron Spider 29, 59, 167

J

Jack of Hearts (le Valet-de-Cœur) 33, 148
Jacobs, Parnell 127
Jameson, J. Jonah 138-139
James, Edwin 33, 87, 88, 89, 181
Jet boots (bottes à réaction) 14, 15
Jocasta 29
Jolt 51, 169
Jones, Angelica 140
Jones, Jessica 154
Jones, Rick 83, 122
Joystick 51
Jupiter Landing Vehicle (engin d'atterrissage sur Jupiter) 29
Justice 140, 172

K

Ka-Zar 51
Kakaranthara 121
Kang the Conqueror (Kang le Conquérant) 46, 58, 104, 132, 154-155
Kennedy, Sal 33, 156, 168
Kildare, Kate 174
Kingpin (le Caïd) 164, 165
Kirby, Jack 10-11, 12, 64, 76
Klein, Abraham 29
Knight 106
Koto 77
Kotzmo, Ambassador (l'ambassadeur Kotzmo) 86, 87
Kree 57, 67, 132-3
Kree-Skrull War (la Guerre des Krees contre les Skrulls) 56, 83, 160

L

Lacoste, Rae 39, 41, 125, 126
Lang, Cassie 155
Lang, Scott 32, 110, 148
Larroca, Salvador 186
Latveria 92-3, 148
Laughton, Ebenezer 47
Layton, Bob 83, 88
Le Fay, Morgan (Morgane la Fée) 58, 93, 140-141
Lee, Stan 10-11, 12, 64, 76
Lemon, Nathan 45
Lieber, Larry 11, 12
Life Model Decoys (Androïde Humanoïde de Remplacement) 29, 80
Living Laser (le Laser Vivant) 47, 56, 57, 115, 125
LMD 47

Lobo 117
Loki 48, 55, 68, 190

M

McCall Meredith 40, 54
McDonnell, Steve 100
Machine Man 98, 112, 189
Madame Masque 40, 43, 46, 47 56, 78–79, 133, 185
Madison, Dr Maria 138–139
Madripoor 169
Magma 102
Magneto (Magnéto) 109, 134, 140, 150–151, 164–165
Magnum, Moses 141
Maleev, Alex 164
Mallen 156–7, 159
Mandarin (le Mandarin) 33, 44, 45, 47, 55, 57, 58, 74–77, 103, 115, 126, 135, 168–169
Dragon Seed Saga (l'Antre des Dragons) 120–121
rings (les anneaux) 74, 121
Mandroids (les Mandroïdes) 29, 81, 110
March, Eddie 32, 52, 56, 83
Marcus, Wellington 189
Maria Stark Foundation (fondation Maria Stark) 25, 28, 58, 139
Marita 132
Manon 40
Marrs, Desmond 114–115
Marrs, Phoebe 114–115
Marvel Boy 183
Marvel Ms 50, 170, 183
Masaryk, Milos 46
Masque, Madame *voir* Madame Masque
Mastermind (le Cerveau) 153
Masters of Evil (les Maîtres du Mal) 51
Masters of Silence (les Maîtres du Silence) 20, 91
Mauler 110
Maximoff, Wanda 129, 149–151 *voir aussi* La Sorcière Rouge
Metter 46, 55, 86
Mephisto 167
Merlin 188
Michelinie, David 83 88, 112
Midas, Mordecai 47, 56, 76–79
Millar, Mark 164
Miller, Layla 151
Missile Gun (fusil lance-missile) 29
MIT 24, 54
Mitchell, Steve 100
Mjölnir 22
Mockingbird (l'Oiseau-Moqueur) 108, 130
MODOK 46, 51
modular armor (armure modulaire) 20
Mole Man (l'Homme-Taupe) 170–171
Moomy, Indries 40, 99
Moonstone 51, 183
Murdock, Matthew 152
Murray, Dennis 174

N

Najeeb, Kamm Mahwash 75, 168
Namor the Sub-Mariner (Namor, le Prince des Mers) 49, 51, 56 114, 160–1 175, 185
Nefana, Count (Comte Nefana) 46, 78
Nega-Bomb 123
Negative Zone (la Zone Négative) 137, 162
Nelson, Foggy 139
neo-classic armor (armure néo-classique) 19
New Warriors 140, 162
Nitro 53, 162
Nivena, Joanna 40, 54, 55
NTU 56

O

Oakley, Bill 112
O'Brien, Kevin 29, 33, 56
O'Brien, Michael 33, 52, 56
Oh, Jake 127
O'Neill, Dennis 95, 100
Onslaught 51, 58, 117, 134, 136–7
Operation Galactic Storm (Opération Galactic Storm) 57, 122–123
Order 59, 159, 174–175, 178
O'Reilly, Conner 134
Osborn, Norman 35, 47, 59, 73, 79, 127, 181, 182–187
Oscorp 183

P

Parker, Peter 50, 64, 166–167
Parks, Arthur 47
Patriot 155
Pawns 106
Pearson Mary 29, 39
Pithins, Artemis 29
Plato 29
Plunder Lord Kevin 51
Polaris 151
Potts, Pepper 25, 32, 34–7, 41, 54, 55, 59, 61, 64–5, 72, 79, 134–5, 137, 179, 184–187
Hera (Héra) 174–5
Rescue 35, 59
Professor X 56
Prometheum armor (armure Prometheum) 21
Prometheus Gentech 75, 168
Punisher 117
Pym, Hank 40, 109, 141, 150–151, 170–171, 172, 174, 180

Q

Quesada, Joe 158, 164 186
Quicksilver (Vif-Argent) 132 151
Quinjet 29 49

R

Radioactive Man 50, 51, 166
Raft 59 152, 164–165
Raiders 47, 56, 110
Rebel 135
recovery armor (armure de secours) 19
Red Skull (Crâne Rouge) 67
red/gold armor (armure rouge et or) 18, 64
repulsors (répulseurs) 14–15
Rescue 35, 59
retro armor (armure rétro) 21
Reynolds, Robert 153
Rhodes, Jim 19, 20, 25, 33, 38–39, 54, 56, 83, 87, 88–89, 91 95, 98–99, 100–101, 133
Armor Wars II (La Guerre des Armures II) 114–115
Dragon Seed Saga (L'Antre des Dragons) 120–121
Iron Man 38–39, 52, 57, 102–105 108–109, 112–113
War Machine 39, 43, 58–9, 117, 124–129, 172–173, 184
West Coast Avengers (les Vengeurs de la Côte ouest) 39, 58–9 108–109
Richards, Franklin 134, 136–137
Richards, Nathaniel 46
Richards, Reed 50, 134, 139, 180
Richards, Sue 50
Richlen, Buck 81
Roberts, Chess 138–139
Rocket-Launcher (lance-roquette) 139
Rodgers, Marianne 40, 56
Rogers, Steve 29, 66, 140, 165
Rogue (Malicia) 50
Romanova, Natalia 40, 72 *voir aussi* La Veuve Noire
Romita, John 83
Ronin 153
Rosen, Sam 64, 76
Roxxon Oil 24, 51, 56
Ryan, Becky 174
Ryker's Island 152, 165

S

Saboteur 55
Sandhurst Basil 46
Sandoval, Glenda 39, 127
Santini, Dr. Jose 56
Savage Land (la Terre Sauvage) 51, 181
Scarecrow (l'Épouvantail) 47, 55
Scarlet Spiders 172
Scarlet Witch (la Sorcière Rouge) 32, 58, 59, 109, 129 140–141, 149–151, 190
Scarlotti, Mark 45
Sea Tank (tank marin) 29
Secret Invasion (l'Invasion Secrète) 32, 33, 59, 127, 161, 180–181 182, 184
Secret Wars (les Guerres Secrètes) 104–105, 108
sentient armor (armure vivante) 21
Sentinel (Sentinelle) 29
Sentinel ONE 126
Sentry 92, 152–153, 170, 177, 183
Sersi 122
SHADOW 175
Shadow Initiative 172
Shanna 51
Sharen, Bob 88, 100
She-Hulk (Miss Hulk) 41, 141, 149
Sheffield, Leah 138–139

Shepanka, Gregor 45
Shi'ar 57, 122-123
SHIELD 25, 29, 55, 59, 74, 80-81, 86, 89, 127, 152-153, 164-165, 176, 179
  Helicarrier 29, 80-1, 164-165, 168-169, 181
  Tony Stark comme directeur 168-169, 172
Shockwave 185
Shooter, Jim 88, 100
Shroud 108
Silvani, Vittorio 138-139
Silver Centurion (le Centurion d'Argent) 19, 107, 108
Sinister Twelve (les Douze Sinistres) 183
Sitwell, Jasper 78, 80
SK-1 29
SKIN armor (armure SKIN) 22
Skrulls 28, 32, 33, 51, 59, 123, 160-161, 180-181, 182, 184
Slaught, Ted 54, 132
Smokescreen 139
Softly, Sam 175
Songbird 51
Soviet Super Soldiers (Super Soldats Soviétiques) 73, 174-175
space armor (armure spatiale) 19, 22, 56
Space Phantom (le Fantôme de l'Espace) 49
Spare Parts Man (l'Homme Pièces de Rechange) 53
Speed Demon 51
Spider-Man (l'Homme-Araignée ou l'Araignée) 10, 12, 50, 59, 64, 104, 151, 152-153, 164-165, 166-167, 172, 182, 183
Spider-Woman 129, 152-153, 181
Spymaster (le Maître des Espions) 33, 37, 45, 56, 81, 84-5, 110, 125
Squadron Supreme (l'escadron Suprême) 141
Stane, Ezekiel 28, 47, 59, 175, 178-9
Stane International 106, 166
Stane, Obadiah 28, 40, 43, 44, 56, 57, 79, 91, 98-99, 100-101, 102, 106-107, 178
Stane, Zebediah 106, 191
Stark, Andros 188
Stark, Arno 188-9
Stark, Edward 25
Stark Enterprises 25, 28, 57
Stark, Howard 24, 25, 28, 54, 150-151, 191
Stark Industries 24, 25, 28-9, 34, 54, 90
Stark International 25, 28, 86, 88-9, 90-91, 110
Stark, Isaac 25, 28
Stark, Maria 24, 25, 28, 54, 191
Stark, Morgan 25, 47, 189
Stark Solutions 25, 28, 58, 139
Stark, Tony 9, 10, 24-27, 30-31, 54
Secretary of Defense (Secrétaire à la Défense) 146-149
SHIELD Director 168-169, 172
Stark-Fujikawa 28, 39, 58
Starkdynamics 178-179
stealth armor (armure Espion) 19, 22, 56, 73
Stilt Man (l'Homme aux Échasses) 110
Stingray 110-111
Stockpile 32, 72
Stone, Tiberius 58
Storm, Johnny 50, 150
Storm, Sue 139
Strange, Dr. 56, 149, 160-161, 176-177
Strucker, Baron 80
Sunturion 47
Superhuman Registration Act (loi de Recensement des Super-Héros) 59, 67, 161, 162, 165, 167, 172, 186-187
Supernaut 174-175
Supreme Intelligence (Intelligence Suprême) 67, 122-123

T

Tales of Suspense 61, 76-77
  N°39 9, 10-13
  N°48 64-65
  N°50 62-63
  N°62 76-77
Taskmaster 141
T'Challa 29
telepresence armor (armure téléprésence) 125
Temujin 47
Terrible Thinker (le Terrible Penseur) 50
Thing (la Chose) 50
Thor 10, 12, 22, 48-49, 55, 68, 100-101, 140-141, 164-165, 190
Thorbuster Armor (armure Thorbuster) 22, 58
Thunderball 103
Thunderbolts 47, 51, 182, 183, 184-5
Tigra 108
timeline (chronologie) 54-59
Timeslide 132-133
Tin Man Armor (armure en fer blanc) 22
Titanium Man (L'Homme-de-Titane) 36, 37, 45, 55, 73, 110-111, 147, 167
  Armor Wars II (la Guerre des Armures II) 114-115
Travis, Nick 189
Triskelion 190
Turgenov, Boris 45
Tuska, George 83

U

Ultimate Iron Man 190-191
Ultimates 190
Ultimo 47, 52, 55, 58, 127, 149
Ultra-Dynamo 189
Ultron 104, 140-141, 170-171
unibeam (unirayon) 14-15
Unicorn (la Licorne) 46, 72
Uranus II 29
US Agent 109, 122-123, 129

V

Valley of the Sleeping Dragon (Vallée du Dragon qui dort) 115
Valley of Spirits (Vallée des Esprits) 76-77
Van Dyne, Janet 40
van Tiberg, Alexander 42, 88-89
Vane, Roger 78
Vanko, Professor (professeur Vanko) 55, 73
Vault 33, 66-67
Veda (Véda) 174-175
Venk, Anton 45
Venom 183
Venom Bomb (bombe) 92
Vibereaux, Alton 47
Vibro 47, 57
Villamubia, Jose 164
Vision (la Vision) 109, 130, 140-141, 149, 154-155, 162
Vitriol 147
Void 153
VR mask 20
Vroom Room 29

W

Wa, James 174
Wakanda 160
Walker, Carl 33, 52
Walker, John 129
War Machine 20, 33, 39, 43, 57, 58-9, 91, 109, 124-129, 172-173, 184
  weapon spec (l'armement de pointe) 128-129
War Machine magazine 117
Warbird 50, 141
Warbound 176
Ward, Clarence 58
Warwagon 29
Wasp (la Guêpe) 40, 48-9, 55, 67, 68, 109, 132, 141, 170, 190
Whiggins, Mrs. 88-89
Whiplash (l'Homme-au-Fouet) 45, 55, 61, 78, 86
Whirlwind 135, 141
Williams, Simon 129
Wilson, Clayton 33
Windsor-Smith, Barry 112
Winter Guard 73
Wolverine 53, 72, 112, 152-153, 183
Wonder Man 108, 129, 141, 170
Wong-Chu 12-13, 44, 47, 139, 158-159
The Works 29
World War Hulk (la Guerre mondiale d'Hulk) 161, 176-177
Worldwatch 39, 126
Wrecking Crew (les Démolisseurs) 104, 141
wrist cannon (canon au poignet) 128

X

X, Professor (Professeur X) 134, 160-161
X-Force 126
X-Men 51, 72, 104, 112, 134, 153, 160

Y

Yellow Claw (la Griffe Jaune) 80
Yellowjacket (le Pourpoint Jaune) 132, 172
Yin, Dr. Su 41, 120
Yinsen, Professor Ho (Professeur Ho Yinsen) 12-13, 33, 54, 139, 158-159

Z

Zimmer, Abe 20, 29, 32, 110, 125
zombies 154-155

BRRAP!

ENTREZ DANS L'UNIVERS COMPLEXE,
HÉROÏQUE ET BLINDÉ DE TONY STARK

GÉNIE
MILLIARDAIRE
SUPER-HÉROS

semic
ARCHIVES

MARVEL

TM & © 2013 Marvel et Subs.

54 0591 5 - 26 €
9 782351 006818